
PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation®Portable
PlayStation®2
PlayStation®
Revista Oficial - España
142 ★ NOVIEMBRE 2012 ★ 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
¡ÚLTIMA HORA!
HITMAN ABSOLUTION
FFXIV A REALM REBORN
COD BLACK OPS II
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00142
POLICE
¡Análisis exclusivo!!
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
Criterion resucita la saga a 400 km/h
LO NUEVO DE NAMCO BANDAI PARA 2013
Y además... Dishonored ★ XCOM: Enemy Unknown ★ F1 Race Stars ★ Rocksmith
NBA 2K13 ★ Way Of The Samurai 4 ★ Double Dragon Neon ★ Angry Birds Trilogy...



Real Academia Española (Madrid):	1 y 2 de octubre
Biblioteca Nacional de España (Madrid):	9 y 23 de octubre
Museu Nacional d´Art de Catalunya (Barcelona):	15 y 16 de octubre
Palau de les Arts Reina Sofía (Valencia):	29 y 30 de octubre
Gran Teatre del Liceu (Barcelona):	6 y 7 de noviembre
Palau de la Música Catalana (Barcelona):	12 y 26 de noviembre
Museo Nacional del Prado (Madrid):	13 y 14 de noviembre
Museo Guggenheim Bilbao:	20 y 21 de noviembre
Palacio Real de Madrid:	28 y 29 de noviembre
Espacio Fundación Telefónica (Madrid):	11 y 12 de diciembre

PlayStation®
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros	**ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de impresión	**JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos	**DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN

Director	**MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte	**KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe	**BRUNO SOL**
Redacción	**ANA MÁRQUEZ SALAS**

Colaboradores
PAZ BORIS, BRUNO LOUVIERS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, LUCÍA PERDOMO, LÁZARO FERNÁNDEZ, JOSÉ MANUEL TORNERO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	**CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo	**CARLOS SILGADO**
Director de Producción	**JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing	**FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Centro	**JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña	**FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad	**CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

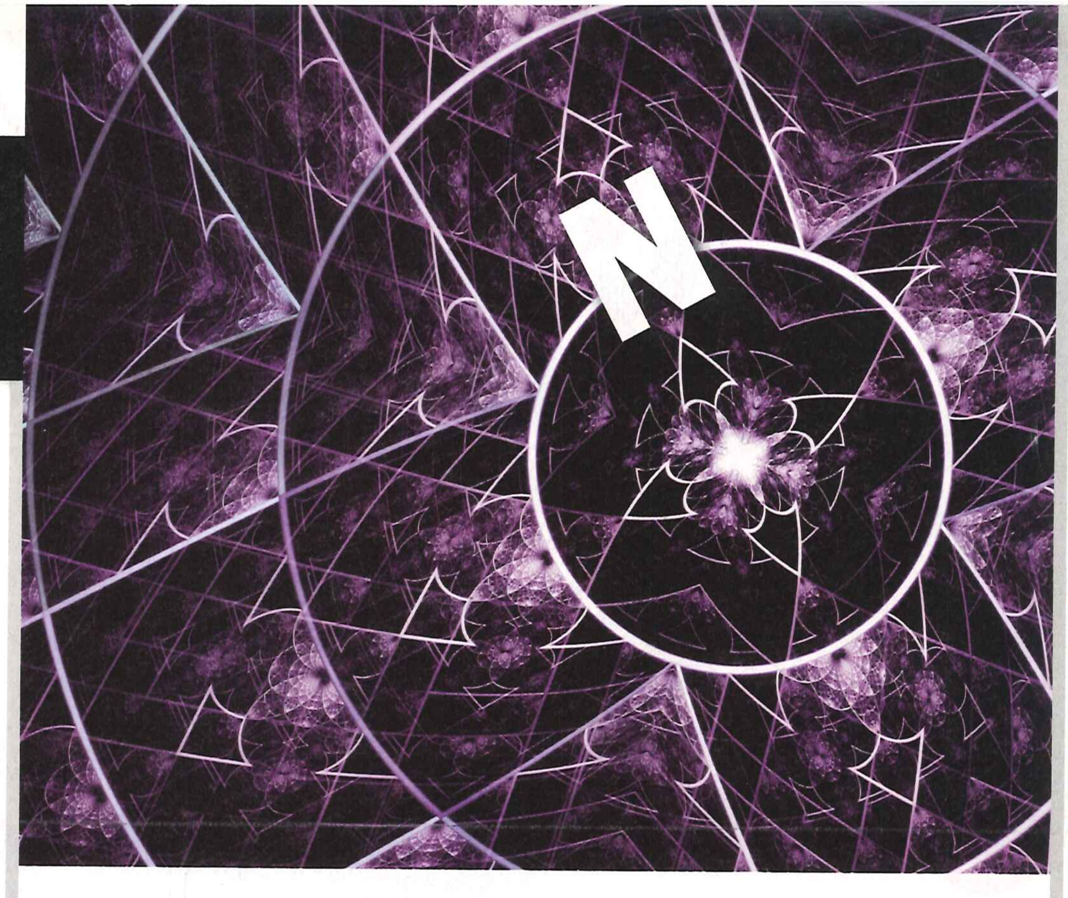
IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

ojd
ARI

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

PlayStation Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.





Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Si te aburren los juegos de siempre date una vuelta por la Store.»
Mi juego favorito
Dishonored



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me he tenido que ir a Japón para que me convaliden la EGB.»
Mi juego favorito
Hell Yeah! La Furia del Conejo...



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Hacer literatura, nena, me encanta cada vez más.»
Mi juego favorito
ACIII: Liberation



Pedro «John Tones» Berruezo
«De Sitges a Las Vegas en una semana. Parezco una pesadilla por mala digestión de Lina Morgan.»
Mi juego favorito
Dishonored



Bruno Louviers
«Tras completar Dishonored, considero a las ratas mis mejores amigas.»
Mi juego favorito
Dishonored



Lázaro «Doc» Fernández
«A falta de un buen FIFA en Vita, tendré que entregarme a la lucha.»
Mi juego favorito
Street Fighter X Tekken (PS Vita)



Paz Boris
«Me gustan los coches súper caros y las consolas retro económicas.»
Mi juego favorito
Need For Speed: Most Wanted



Lucía «Lucky» Perdomo
«Por los 50 años de Bond, hasta final de año seré Lucky Galore.»
Mi juego favorito
Dishonored

Justicia y sensibilidad

Atravesamos un momento crucial en la historia del videojuego. Al intrincado paisaje económico se suma una verticalidad mental del usuario hacia los esquemas y las sagas de siempre. Quizá tenemos lo que nos merecemos, pero sería una auténtica injusticia que lanzamientos del calibre de Dishonored -podría ocupar perfectamente el podio de los tres mejores juegos del año- se vieran perjudicados por esta dinámica actual de «yo me compro lo de siempre para jugar como siempre». A veces es necesario ampliar las miras, utilizar el horizonte en su máxima amplitud y el raciocinio periférico. El próximo año será clave en este aspecto, se avecinan un montón de nuevas franquicias, más necesarias que nunca, para abrir los ojos a un público global que no se atreve, o no quiere, cruzar el umbral de la rutina lúdica. Posiblemente se trate de una falta de sensibilidad galopante hacia un mercado que ofrece sensaciones que van mucho más allá de la clásica partida. Un pequeño vistazo a joyas exclusivas de la Store como Flower, Journey o el recién estrenado The Unfinished Swan demuestra que deberían ser jugados y juzgados por el mayor número de usuarios posible. Auténticas obras maestras del «sensacionismo», generadoras de pieles de gallina y lágrimas irreprimibles. Pero claro, el factor sensibilidad es diferente en cada uno de nosotros, quizá sea ese el problema; posiblemente muchos hayan perdido esa cualidad con el paso de los años por jugar siempre a lo mismo sin darse cuenta de que las nuevas sensaciones también nos hacen ser individuos más completos, abiertos y evolucionados.

Marcos García





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

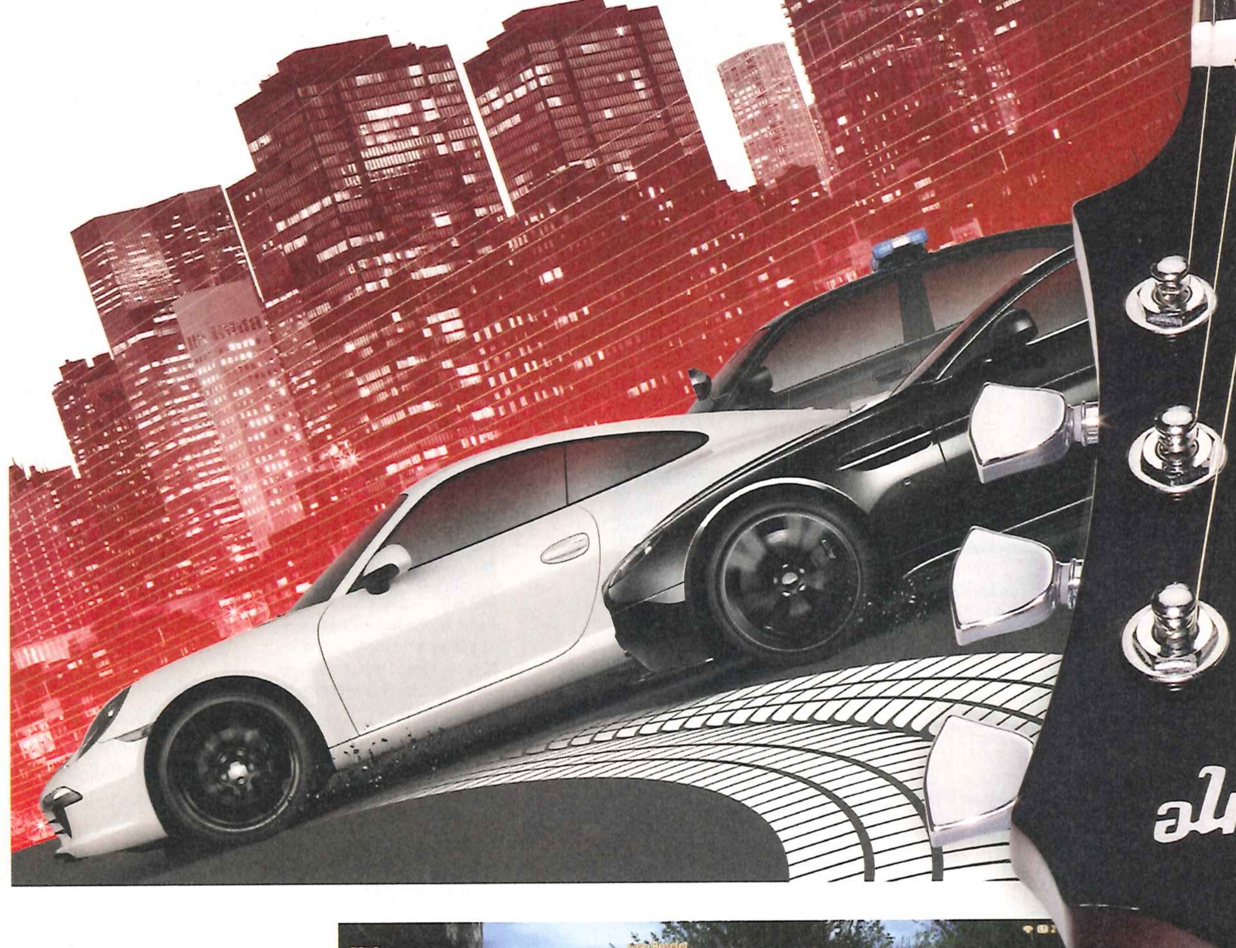


Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



36
NFS MOST WANTED

Probamos el nuevo título de Criterion y te contamos todo lo que han hecho para que sea uno de los mejores Need For Speed.





10
FF XIV A.R.R.

Todas las novedades sobre el MMO de Square Enix para PS3.



PlayStation® Revista Oficial - España

76 COD: BLACK OPS II
Cada vez falta menos para que salga a la venta el nuevo COD. Os damos nuestras primeras impresiones.

88 ZONA VIP
DOVER
El madrileño grupo nos cuenta qué les ha parecido Rocksmith.

54 ROCKSMITH
¿Ganas de guitarrear? No te pierdas el análisis de este rockanrolero juego. Prepárate para afinar tu guitarra.

12 DEADPOOL
El mercenario deslenguado de Marvel ya tiene su propio videojuego.

44 DISHONORED
Analizamos con cuidado y sigilo uno de los juegos más esperados.

72 HITMAN: ABSOLUTION
El asesino de calva brillante está cada vez más cerca. Atento a lo que probamos en la beta.



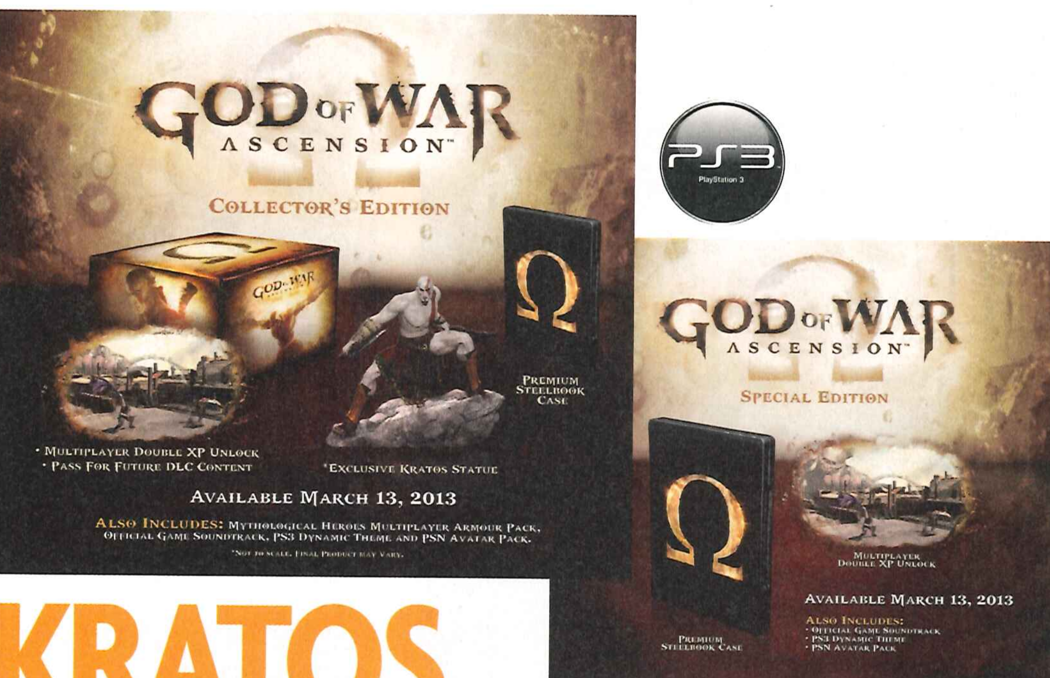
Todo lo que necesitas para estar a la última



Nuevos packs de PS3 Y PS VITA

El empujón que necesitabas para dar el salto al nuevo modelo de PlayStation 3

Las navidades están a la vuelta de la esquina y **Sony C.E.** prepara una buena sartenada de *packs* con los que atraer a nuevos usuarios (o convencer a los antiguos para que den el salto a la nueva y aún más estilizada **PlayStation 3**). Por 294,99 € podrás llevarte a casa la nueva **PS3** serie 4000 con disco duro de 12 GB con dos opciones: *Skylanders Giants* (con el Portal Mágico y tres figuras, una de ellas gigante) o el *Wonderbook Move Pack* (que incluye además la cámara *PS Eye* y un mando de movimiento *PS Move*, imprescindibles para disfrutar de la última maravilla de realidad aumentada de **Sony C.E.**). Por solo un poco más (307,99 €), puedes optar por la **PS3** serie 4000 con disco duro de 500 GB y tres juegazos a elegir: *F1 2012*, *FIFA 13* o *Assassin's Creed III*. Pero si lo que quieres es llevarte la diversión a todas partes, y aún no has caído rendido bajo los encantos de **PS Vita**, tendrás una oportunidad de solventarlo con un trío de *packs* que emparejan a la portátil en versión Wi-Fi con tres de los títulos más deseados de este otoño: *Call Of Duty: Black Ops Declassified*, *FIFA 13* y *Assassin's Creed III: Liberation*. Los tres *packs* tienen el mismo precio, 269,99 €, e incluyen una tarjeta de memoria de 4GB. A ver si los Reyes se portan bien este año...



KRATOS llegará en dos ediciones especiales

Esperemos que los mayas se equivoquen, porque tenemos muchas ganas de que llegue el 13 de marzo de 2013. Ese día aterrizará en las tiendas españolas el esperado ***God Of War: Ascension***, y lo hará en dos ediciones especiales que ya se pueden reservar en las mejores tiendas del sector. La Edición Especial incluirá (además del juego, claro está), una caja metálica, la banda sonora original, un *pack* de avatar y tema dinámico para tu **PS3**, y un bono doble XP para el modo multijugador. Por su parte, la Edición Coleccionista añadirá, a todo lo citado anteriormente, un pase de temporada para futuros DLC, el *Mythological Heroes Multiplayer Armour Pack* (solo el nombre ya impresiona) y como plato fuerte, una figura exclusiva de *Kratos*. Los precios, aún por confirmar oficialmente, apuntan a 86,99 € y 131,99 €, respectivamente.



LA TRINIDAD KILLZONE de una sola tacada

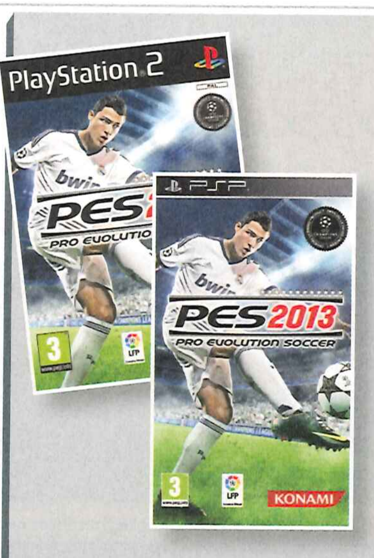


A la venta desde el 24 de octubre, ***Killzone Trilogy*** reúne en un solo pack la remasterización HD del legendario *Killzone* de **PS2**, más las dos secuelas de **PS3** con los seis *packs* de mapas multijugador lanzados hasta el momento. Llévate tres hitos del género *shooter* por 50,99 €. Pero si ya tienes ***Killzone 2*** y ***3*** guardando polvo en la estantería, tranquilo, porque ese mismo día llegará a la *Store* la remasterización HD de *Killzone*, en descarga digital. Que nadie se quede sin matar unos cuantos helghast. Para ello, el fin de semana del 26 al 29 de Octubre podrás acumular el doble de experiencia en el multijugador de ***Killzone 2*** y ***3***.









PES 2013, ¡POR FIN EN PS2 Y PSP!

Aunque aterrizan con bastante retraso respecto a la entrega para **PlayStation 3**, desde el 25 de octubre ya están a la venta las versiones **PlayStation 2** y **PSP** de ***Pro Evolution Soccer 2013***. Ambas a un precio de lo más tentador: 19,99 €. ¿Te atreves a revivir aquellos míticos partidos de *PES* en la todavía venerable **PS2**?



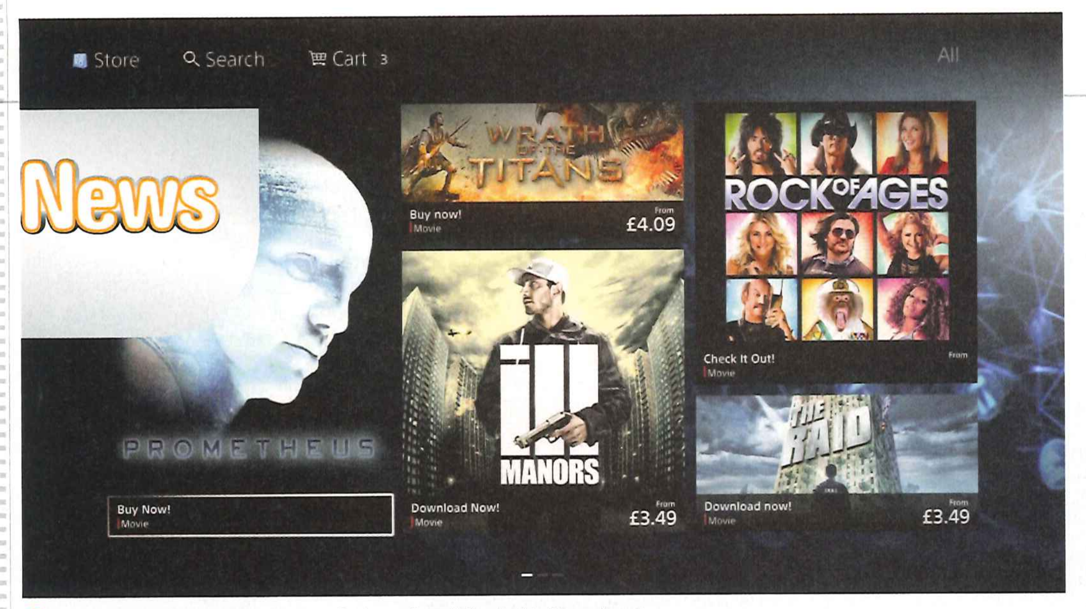
FLECHA VERDE, EN INJUSTICE: GODS AMONG US

Warner Bros I.E. aprovechó la reciente **Comic-Con** neoyorkina para desvelar otro de los fichajes del nuevo juego de lucha de **NetherRealm Studios**: nada menos que el entrañable arquero de las calzas verdes, su alteza Flecha Verde.

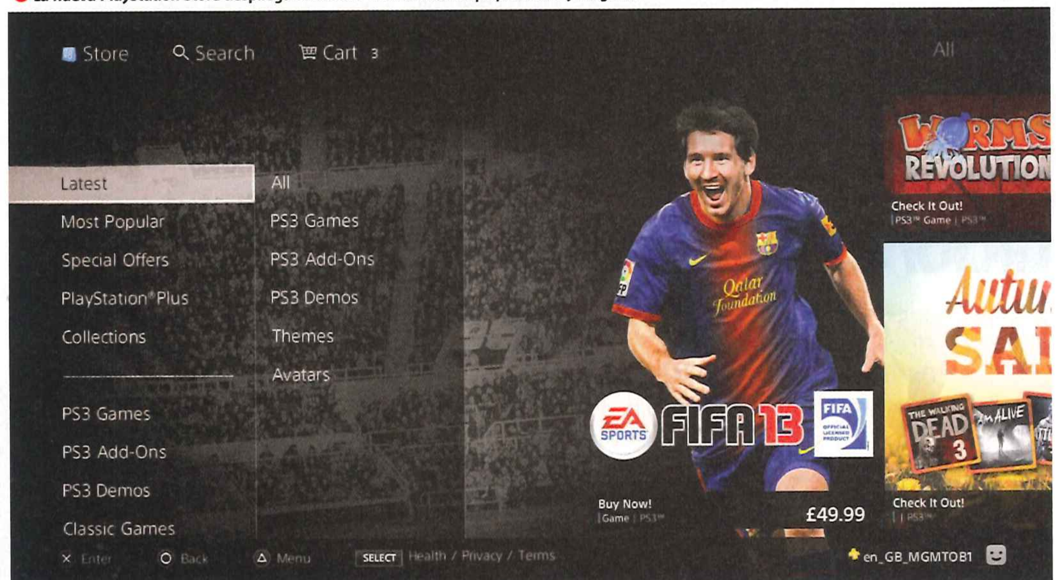


TYSON VUELVE AL RING

La campaña de reservas de ***WWE 13*** tiene un aliciente especial: la posibilidad de fichar en exclusiva al antiguo campeón de los pesos pesados, *Mike Tyson*, y revivir su paso por el *catch* profesional. ¿Podrá morder orejas? Descúbrelo a partir del 2 de noviembre.



La nueva PlayStation Store despliega un diseño mucho más limpio, intuitivo y elegante.





PLAYSTATION STORE Cambia de look

Cuando leáis estas líneas ya estará plenamente operativa la actualización de *PlayStation Store*, que incorpora un completo rediseño de los menús. Los cambios se introdujeron en la *Store* europea el pasado 17 de octubre, y unos días más tarde, en Estados Unidos, Brasil, Canadá y México. El nuevo diseño, mucho más limpio y elegante que el anterior, va más allá del simple cambio estético, e incorpora mejoras en el motor de búsqueda (algo esencial dado la descomunal cantidad de demos, películas, tráilers, *DLC* y juegos completos que atesora ya *PlayStation Store*), ofreciendo además mucha más información de cada producto. Y por supuesto, el cambio no afectará para nada al dinero que hayas acumulado en el monedero o a tus descargas previas.



Ahora dispondréis de mayor información de cada producto.

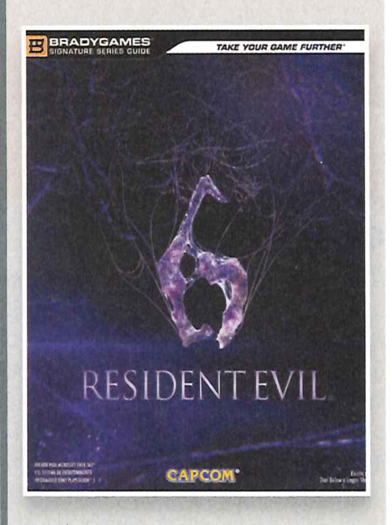






AUMENTA EL FONDO DE ARMARIO DE DOA 5

Al primer *DLC* gratuito con 11 trajes se le unen ahora tres nuevos contenidos descargables (a 4,99€ c/u) con los que podrás vestir a los luchadores de **Dead Or Alive 5** de manera delirante. El *pack* Gatitas está diseñado a la medida de los japoneses más fetichistas, con orejas de gatito y ropa minúscula para Helena, Christie, Tina y Lisa. El pack Menudo Personaje viste de camareras a Hitomi y Mila, a Rig de tabernero y a Lisa de fiesta. El Conjunto Especial incorpora modelitos para Kasumi, Leifang, Hayabusa y Lisa.



GUÍA OFICIAL DE RESIDENT EVIL 6

A través de sus 336 páginas esta guía de **Bradygames** (19,99€) te llevará de la mano hasta las profundidades de ***RE6***, explorando hasta el más mínimo rincón de cada escenario gracias a los mapas incluidos. También ofrece consejos para desbloquear todos los trofeos, para explotar al máximo el juego cooperativo y tácticas para acabar con cada jefazo.


PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE
EL 1ER JUEGO CON CROSS BUY.
COMPRA TU JUEGO PARA PS3 Y TE REGALAMOS LA VERSIÓN DESCARGABLE PARA PSVITA
¿JUSTICIEROS ELECTRICOS VS. MUÑECOS DE TRAPO?
RESÉRVALO ¡YA!
Y LLÉVATE TRAJES EXTRAS
12
www.pegi.info
EL 22 DE NOVIEMBRE, POR PRIMERA VEZ, 20 DE LOS MEJORES PERSONAJES DE PLAYSTATION SE VERÁN LAS CARAS.
SONY
make.believe
PS VITA
PlayStation Vita
PS3
PlayStation 3
Only On PlayStation.
©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation All-Stars Battle Royale" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SuperBot Entertainment, Inc. PS Vita port developed by Bluepoint Games, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Third party characters and trademarks are licensed courtesy of their respective owners and protected by copyright and trademark laws.

ÚLTIMA HORA

PS3

Compañía
Square Enix
Programador
Square Enix
Género
MMORPG

Final Fantasy XIV
A Realm Reborn

El juego On-line para los fans de Final Fantasy y para todo el mundo

Compuesto por *Aldenard*, las tierras más occidentales de los Tres Grandes Continentes y las islas de los alrededores, el reino de *Eorzea* ha sido, a lo largo de su historia, el origen de varias civilizaciones únicas. Con su norte lleno de altas montañas azotadas siempre por grandes ventiscas y un inhóspito desierto al sur, ha sido un imán para hombres y monstruos por igual debido a su continuo flujo de éter, entre otras cosas. El mundo ha estado siempre regido por ciclos, unos de prosperidad, conocidos como Astral Era y otros castastróficos, llamados Umbral Era. Se conocen seis épocas oscuras, cada una representando un elemento y por ello se esperaba una Astral Era sin fin. Sin embargo, como profetizó Mezaya, el de los Mil Ojos, habría una séptima época oscura y el mundo está empezando a conocerla. Las tropas del imperio *Garlean* se preparan para la invasión mientras que las tribus de los hombres-bestia rezan a sus dioses. No será una época fácil, de hecho, será difícil de superar...



Sin fecha de salida aún determinada, la ambientación de ***Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*** produce ganas de jugarlo, y no solo por su argumento, sino también por sus ciudades y razas. Hasta ahora, se han confirmado cuatro regiones, *Ul'Dah*, *Limsa Lominsa*, *Gridania* y *Mor Dhona* y cinco especies, Hyur, Lalafell, Roegadyn, Elezen y Miqo'te. Para moverte por el mundo, podrás elegir entre ocho clases de personaje que estarán especializados en magia (taumaturgo, brujo o arcanista) o guerra (pugilista, gladiador, merodeador, *lancer* o arquero). Y como extras característicos de *Final Fantasy*, nos encontraremos enormes máquinas, los siempre queridos Chocobos que nos servirán de montura y los Moguris.

De momento, ya se ha mostrado su interfaz para **PlayStation 3**, totalmente fácil de manejar y con la que se podrá sacar partido a la configuración de los botones en el *Dualshock*, distribuidos de manera que la jugabilidad sea de lo más intuitiva. Además, esta interfaz podrá ser personalizada al gusto del jugador, de manera que pueda utilizarla cómodamente según su estilo. Y no solo eso, sino que contiene los controles tradicionales de *Final Fantasy*, ofreciendo ese clásico estilo RPG de la saga, pensado especialmente para los fans de este género en **PlayStation 3**. ***FFXIV: A Realm Reborn*** promete mucho más que la fallida versión de PC. Ya queda menos para que llegue a nuestra consola. Paz





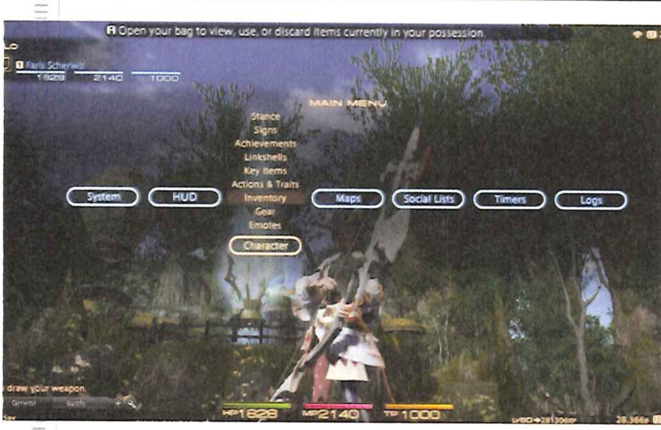
Como se ve en las pantallas de arriba, tendremos a la vista todo lo necesario sin entorpecer la jugabilidad y todo ello perfectamente coordinado con nuestro mando.



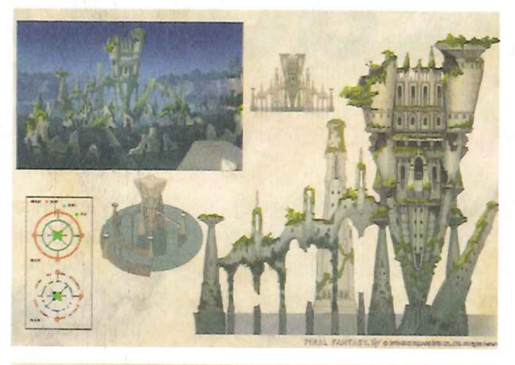
EL ESTILO FINAL FANTASY HASTA EL MÁS MÍNIMO DETALLE

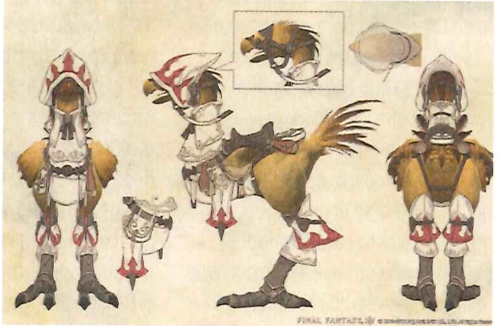
Todo tipo de monstruos pueblan el mundo de FFXIV, grandes, pequeños y legendarios. Todos con ese toque que lo hace tan de Square Enix. No quisiéra vérmelas con ninguna de estas invocaciones que aquí aparecen hasta que no esté bien curtida y en compañía, porque su aspecto promete duras batallas y esa gota de sudor cayendo por la frente.





AÚN QUEDA PARA QUE PODAMOS DISFRUTAR LO MEJOR DE FINAL FANTASY ADAPTADO AL ESTILO DE LOS MMO





BELLEZA A LA VUELTA DE CADA ESQUINA

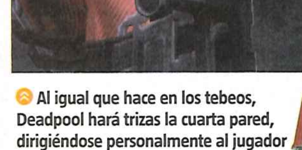
En el arte que se ha mostrado se ve el cuidado con el que se ha diseñado cada ciudad, arma, vestiduras y criaturas. Solo viendo las imágenes se espera que las urbes no sean meros escenarios, sino verdaderas obras de arquitectura, cada una con las características propias de la cultura de su población. En la imagen de abajo se ve un ejemplo de cómo podremos vestir a nuestro Chocobo, uno de los muchos trajes que se les puede poner y no solo para cambiar su estética.



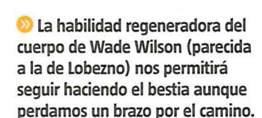


Castillos hinchables y tiros en la cabeza... Deadpool no se parecerá a ningún otro videojuego Marvel visto hasta la fecha. Ojalá se equivoquen los mayas y lleguemos a verlo.





Al igual que hace en los tebeos, Deadpool hará trizas la cuarta pared, dirigiéndose personalmente al jugador en todo momento.



La habilidad regeneradora del cuerpo de Wade Wilson (parecida a la de Lobezno) nos permitirá seguir haciendo el bestia aunque perdamos un brazo por el camino.



Compañía **Activision**
Programador **High Moon Studios**
Género **Acción**

Deadpool

El mercenario bocazas de Marvel tendrá su propio videojuego

Cualquiera que haya jugado con *Marvel Vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds*, recordará aquel demoledor *hyper combo* de *Deadpool* (bautizado como *4th-Wall Crysis*) en la que arrancaba, literalmente, la barra de especiales de la pantalla para zurrar con ella a su rival. Ese es el espíritu que reinará en esta producción de **High Moon Studios**, en la que podremos ver a *Deadpool* (o Masacre, como es conocido en España) dar rienda suelta a su enorme bocaza, no solo frente a sus enemigos, sino hacia el propio jugador, haciendo trizas la cuarta pared en todo momento. Al menos esa es la impresión que nos dejó el tráiler desvelado en la **Comic-Con** de San Diego y la beta mostrada en la última **Gamescom** de Colonia, en la que *Deadpool* era plenamente consciente de la presencia del jugador, mientras demostraba su pericia con las katanas y las armas de fuego. El clima de cachondeo que impregna a esta producción alcanza incluso a la hoja de producto suministrada por **Activison** (¡escrita por el propio *Deadpool*!) así como al resto de materiales de prensa, que incluyen un par de ilustraciones de los infames especiales de trajes de baño de la **Marvel** que, al margen del pitorreo que despiertan, parece que cumplirán su papel dentro del juego (¿Quizás como coleccionables? El tanga de El Castigador sigue alimentando nuestras pesadillas). No será la única referencia al resto del universo **Marvel** que encontraremos en el juego: de momento se ha confirmado la aparición de Mariposa Mental (Psylocke) y Domino (quien ya salía en el final de *Deadpool* de *MvC3*). Y el hecho de ver a Wade Wilson toqueteando, en la intimidad de su hogar, una figurita de Lobezno, nos hace sospechar que veremos al Logan real dentro del juego. Aún queda mucho para que el juego llegue a las tiendas, pero que Daniel Way, responsable de algunos de los mejores cómics de *Deadpool*, esté detrás del guion nos tranquiliza. Queda por saber si oiremos la voz de Nolan North en la V.O. o si llegará doblado en castellano. *Nemesis*





Sí, eso que tiene Masacre (Deadpool) en las manos es una figurita de Lobezno.

DEADPOOL LA LIÓ PARDA EN LA COMIC-CON NEOYORKINA

Activision parece haber captado perfectamente la esencia del «mercenario bocazas», como queda patente en la delirante página web del juego (deadpoolgame.com) y en la aparición sorpresa que hizo el personaje durante la reciente Comic-Con de Nueva York. Haceros un favor y buscad el vídeo en youtube, porque no tiene desperdicio. Destilando actitud y chulería, Deadpool se choteó de todo el mundo, incluyendo a Nolan North (su voz en el juego).



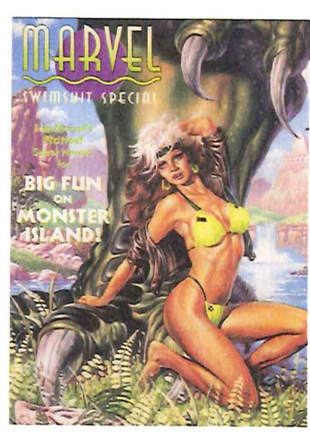


Durante la reciente Comic-Con neoyorkina, Activision ha desvelado la participación de otro personaje Marvel en el juego de Deadpool: Domino.

DEL SPANDEX AL BIKINI: ODA A LA MARVEL MÁS HORTERA.

Marvel no ha dudado en recuperar para el juego de Deadpool una de las creaciones más descacharrantes en sus más de 70 años de vida: Marvel Swimsuit Special. Estos anuales (editados de 1991 a 1995) mostraban a los principales personajes de la casa vistiendo diminutos bañadores y tangas (tanto ellas como ellos). En el tráiler se ven las ilustraciones de Mariposa Mental y Pícara, pero sospechamos que en el juego encontraremos muchas más...

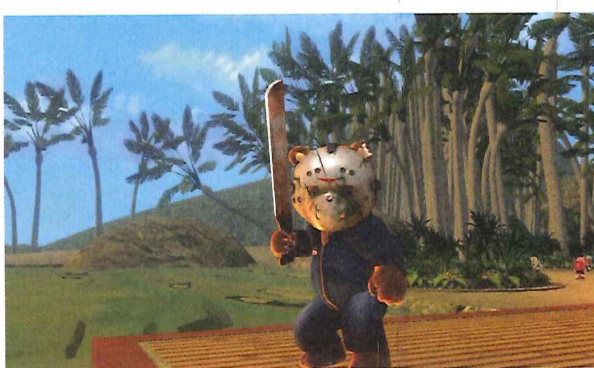






Podrás personalizar la vestimenta de Malote a tu antojo, utilizando para ello las monedas conseguidas en cada «osicidio».





Los homenajes a las estrellas del cine slasher son evidentes. Aquí tenéis a Jason Voorhees en versión achuchable. La cabeza de su madre es opcional.

En Panic in Paradise echamos en falta el doblaje en castellano que tenía la primera parte. Era lo que le daba el toque realmente inquietante.

PS3 PlayStation 3

Compañía
505 Games
Programador
Behaviour Interactive
Género
Simulador de osete psicópata

Naughty Bear
Panic in Paradise

El plantígrado psicópata de 505 Games regresa con más mala leche que nunca

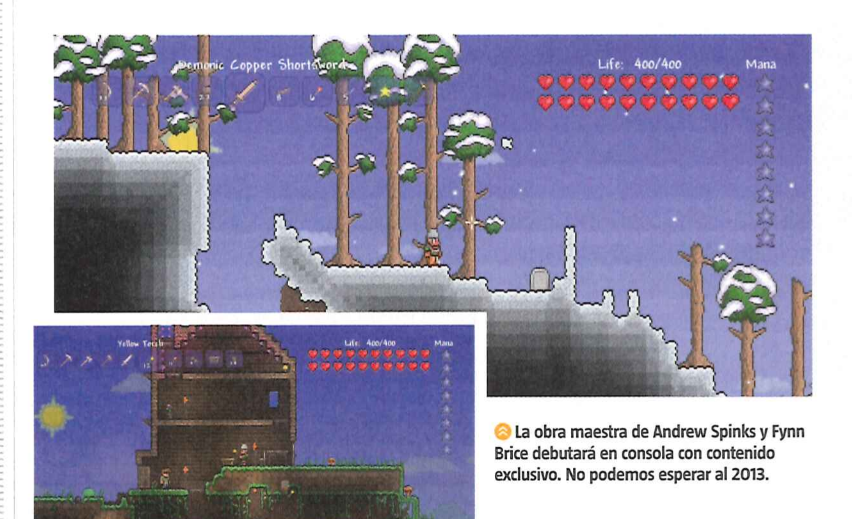
Mucho cacarear de la violencia de *Manhunt*, pero pocos pusieron el grito en el cielo cuando *Naughty Bear* llegó a **PS3** en el 2010. Es lo que tiene sustituir la sangre y las vísceras por peluche y plumón: que nadie se lleva las manos a la cabeza cuando decapitas a un tierno osito de peluche o infundes tanto terror en otro que acaba suicidándose. El oso psicópata de **505 Games** regresa dos años después, aunque ahora en forma de juego descargable, multiplicando la violencia y las posibilidades de enfermiza diversión de su antecesor. La canadiense **Behaviour Interactive** vuelve a estar detrás de este delirio peluchil (la primera entrega la firmaron bajo su antiguo nombre, **Artificial Mind & Movement /A2M**), en el que un pacífico *resort* de vacaciones se convierte en una pesadilla para cientos de inocentes peluches, que van cayendo como moscas bajo la imparable garra del oso Malote. Vuelve la infiltración chusca, el placer de ver arrastrándose a nuestra aterrorizada víctima y el uso imaginativo (y jamás con buenas intenciones) de todo tipo de objetos. No hay que ser Aníbal Lecter para imaginar qué se puede hacer con esa cortadora de cesped, situada a escasos metros de un distraído osete. En eso consiste este juego: en sacar al psicópata que hay dentro de nosotros, dando caza a 36 víctimas bien definidas (y a todo el que se ponga por delante), mientras multiplicamos los puntos a medida que nuestros «osicidios» aumentan en violencia y espectacularidad. Y para hacer la experiencia aun más surrealista, ***Panic in Paradise*** incluye la posibilidad de personalizar el aspecto del oso Malote (ya hay disponible un DLC que homenajea a *Leatherface*) y sumar experiencia con la que mejorar al personaje en siete parámetros distintos (desde locura a regeneración). No es el juego más brillante de la *Store* en cuanto a gráficos, pero pocos juegos logran sacar lo peor de nosotros mismos como lo hace este. *Nemesis*

¿Qué más se cuece en 505 Games?

Brothers: A Tale of Two Sons

Esta producción de los suecos **Starbreeze Studios** (*The Chronicles Of Riddick*, *The Darkness*...) era conocida hasta ahora con el nombre en clave «*P13*», pero bajo el paraguas de **505 Games** ya ha recibido su nombre definitivo aunque no una fecha concreta de lanzamiento. De momento sabemos que llegará a *PlayStation Store* en la primavera de 2013, y que estará inspirado en los cuentos clásicos. ***Brothers: A Tale of Two Sons*** nace de la mente del director sueco (de origen asirio) Josef Fares y narra la historia de dos hermanos (el título no ofrece demasiadas dudas sobre este aspecto) que se lanzan a la búsqueda del «agua de la vida», el único remedio capaz de detener la enfermedad que está consumiendo a su padre. El *teaser* que **Starbreeze** ha difundido por la Red nos muestra a los dos hermanos trabajando juntos para superar toda clase de obstáculos (esto huele a modo cooperativo), junto a un misterioso personaje, que recuerda al *Majin* de la extinta **Game Republic**. Los gráficos, confeccionados con el motor *Unreal*, tienen muy buena pinta.





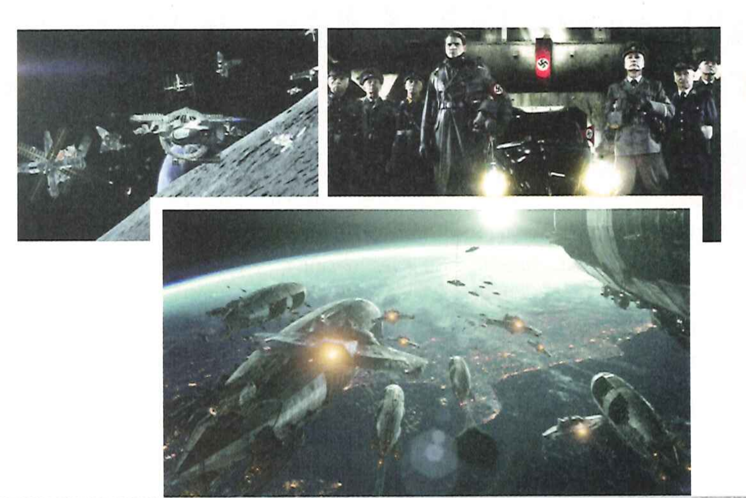
La obra maestra de Andrew Spinks y Fynn Brice debutará en consola con contenido exclusivo. No podemos esperar al 2013.

Terraria

Después de arrasar entre los usuarios de PC (se ha convertido, con toda justicia, en uno de los títulos más vendidos en el catálogo de *Steam*), el fenómeno ***Terraria*** llegará a la *Store* de **PS3** a principios de 2013, con sus gráficos *Old-School* y su profunda mecánica, que muchos han definido como un *Minecraft* en 2D. Quizás es una manera un tanto rupestre de catalogar a una pequeña maravilla en la que tendrás que explorar, cavar, construir castillos y enfrentarte a todo tipo de criaturas. Al igual que el clásico *Castlevania II* de NES, la noche traerá todo tipo de peligros y el enfrentamiento contra criaturas memorables. Todo ello a través de una estética pixelada que llenará de nostalgia a los usuarios más talluditos. Y encima, debutará en consola con contenido exclusivo.

Iron Sky: Invasion

Nazis en la Luna. No necesitábamos más para caer rendidos ante este cóctel de combates espaciales y estrategía, inspirada en *Iron Sky*, una delirante película finlandesa, recibida con vítores en el reciente festival de cine fantástico de Sitges. El juego de **Reality Pump Studios** expandirá el enfrentamiento entre las fuerzas de la Tierra y los nazis que se ocultaban en la cara oculta de la Luna desde 1945, en espectaculares duelos espaciales con tintes de RTS, en los que podrás distribuir la energía de tu nave a los escudos, los motores o el sistema de armamento, dependiendo del devenir de cada combate, mientras gestionas tus recursos para mejorar tu flota. Y lo mejor de todo es que no tendremos que esperar demasiado para hincarle el diente. ***Iron Sky: Invasion*** llegará a **PlayStation 3** este mismo noviembre.



PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Aprovechando el lanzamiento del esperado Resident Evil 6, PlayStation Plus recibe con los brazos abiertos Resident Evil 5 Gold Edition y también uno de los mejores FPS y a la vez más infravalorado: Bulletstorm.

- Consigue 11 videojuegos increíbles al instante
- Colecciona un total de 45 juegos al año
- 12 meses de suscripción por solo 49,99 euros



BULLETSTORM

Vive la mayor aventura en el siglo XXVI como un pirata espacial con sed de venganza

En este *FPS* encarnarás a Grayson Hunt, un pirata espacial en el siglo XXVI, que en compañía de su amigo *cyborg* Ishi Sato tendrá el objetivo de vengarse de la traición que perpetró la Confederación de los Planetas del General Sarrano. Para ello contarás con un gran cantidad de movimientos de combate y un arsenal de armas enormes con las que luchar contra los enemigos, además de un sistema único de «disparos de habilidad».







RESIDENT EVIL 5 GOLD ED.

Cuidado con el virus, mutar no siempre es agradable

Nos situamos tras los eventos de *Resident Evil 4*. Chris Redfield, uno de los supervivientes del desastre de la mansión Spencer, junto con Sheva Alomar, debe seguir el rastro de un terrorista biológico. Su investigación les lleva a Kijuju, un pueblo ficticio ubicado en el continente africano donde son atacados por sus habitantes. Su comportamiento da pruebas de haber sido infectados por un virus desconocido que los vuelve violentos. Pero esto es solo el principio, Chris y Sheva se embarcarán en un largo viaje en pos del terrorista que les descubrirá los horrores que está produciendo el virus en los seres humanos. Por primera vez se incluye la compañía permanente de un personaje a lo largo de la historia que, aunque nos racionará la munición, también nos servirá de ayuda en algunas ocasiones. Debido a su éxito, se lanzó la ***Gold Edition***, que incluye una gran variedad de contenido extra, como un par de espectaculares capítulos inéditos.







DOUBLE DRAGON NEON

Billy y Jimmy Lee han vuelto para salvar a Marian, la mujer de sus sueños, del perverso Skullmageddon. Para lograr tu objetivo recorrerás 16 violentos niveles llenos de complicadas misiones, duros y malvados enemigos y batallas increíbles. Disfruta de este éxito en tu consola que transmite todas las sensaciones de la recreativa original con su punto de vista lateral.



HELL YEAH! LFDCM

Alguien ha robado tus fotos comprometidas y las ha colgado en Infernet, donde ciertos individuos han tenido el privilegio de verlas. Eres un conejo furioso, con una rueda dentada por vehículo, armas por doquier y ganas de llevarte por delante a quiénes han visto esas imágenes. Pásatelo bien con este conejo diabólico y su manera de acabar con los «jefes finales».

¡Cuatro maravillas descargables para tu colección!



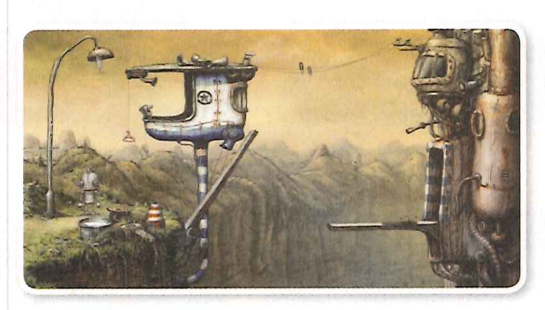
SCOTT PILGRIM VS EL MUNDO. Un adorable friki, que además es el más poderoso luchador, buscará la manera de conquistar a su amada Ramona.



RETRO/GRADE. Un *shoot'em-up* clásico lleno de acción y ritmo en el que tendrás que esquivar oleadas de enemigos para poder avanzar y acumular puntos.



SUPER STARDUST PORTABLE (PSP). Destruye asteroides y avanza entre ellos sin resultar perjudicado, incluye además el nuevo modo Impacto.



MACHINARIUM. Un entorno hecho polvo y con aspecto de basurero. Un robot al que controlar para avanzar por él interactuando con los objetos de cada escenario.

3 clásicos imprescindibles de PS3

Estos tres grandes éxitos de Sony C.E. estarán disponibles en tu colección de videojuegos de PlayStation Plus para tu disfrute inmediato.



LITTLE BIG PLANET 2

Acompaña a *Sackboy* en su misión para atrapar al malvado Negativitrón,que quiere robar los sueños de los habitantes de *LBP*. Y mientras, recoge los *items* que podrás utilizar en su mejorado editor de niveles. Todo lo que quieras hacer en *LBP2* está a tu alcance.



INFAMOUS 2

¿Héroe o villano? No te costará mucho caer a un lado u otro, pues siempre estarás en el límite entre el bien y el mal. Las misiones nos permitirán recorrer la enorme ciudad de *New Marais* creando el caos o salvando a tus objetivos gracias al Amplificador que lleva Cole.



MOTORSTORM APOCALYPSE

Vive la esencia de las carreras frenéticas de *MotorStorm*, tanto en su modo Historia como en el multi-jugador. Y no te fíes de tu memoria, pues el trazado puede cambiar en cualquier momento debido a derrumbes o desastres naturales.

¡El modo Campaña y otros extras a tu alcance!

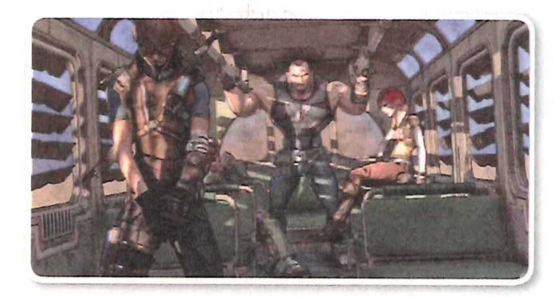
STARHAWK



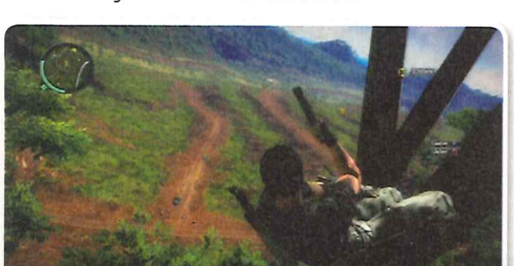
Juega esta aventura en tercera persona mientras Emmett Graves intenta llevar ante la justicia a un temible pistolero. Podrás crear tu propia base o grandes fortificaciones con el sistema *Build & Battle* para transformar la zona a tu antojo. Acaba con tus enemigos con un arsenal de armas de avanzada tecnología, desplazándote de un lugar a otro de pie o en vehículos de combate y trasládate al espacio en el *Starhawk*, una máquina de guerra capaz de transformarse en un guerrero *Mech*.

¡Acción loca en mapas enormes!

JUST CAUSE 2



Rico Rodríguez regresa en un *sandbox* en el que se define por la total libertad de movimientos para el jugador en un mapa tan amplio que incluso podrás pedir una extracción para desplazarte a otro sitio, en lugar de ir a pie o en vehículo. Dispones de siete misiones principales, aunque para acceder a ellas tendrás que recorrer el mapa realizando algunas misiones alternativas.



BORDERLANDS

En este *shooter* en primera persona encarnarás a un cazarrecompensas a elegir entre cuatro personajes con distintas habilidades en el planeta Pandora. Tu misión es reunir las cuatro piezas que forman una llave para abrir una misteriosa Cámara de la que cuentan las leyendas que contiene tecnología alienígena muy avanzada. Pero claro, nunca nada es tan fácil como parece.

Rebajas: ¡Bueno, bonito y más barato!



1. DERRICK THE DEATHFIN
~~6,99€~~ 4,89€



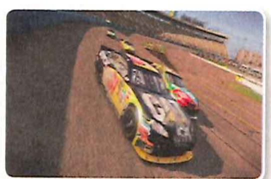
2. BRAVE
~~34,99€~~ 26,24€



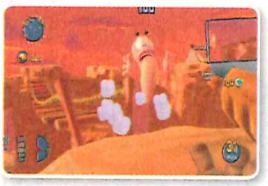
3. DIRT SHOWDOWN
~~59,99€~~ 53,99€



4. MEGA PAQUETE JOE DANGER
9,99€



5. NASCAR 2011 THE GAME
~~9,99€~~ 7,99€



6. WORMS ULTIMATE MAYHEM
~~12,99€~~ 6,50€



7. HYDROPHOBIA PROPHECY
~~1,99€~~ 0,97€



8. BLAZBLUE CSE (PS VITA)
~~29,99€~~ 25,49€



9. ZACK ZERO
~~9,99€~~ 5€

VERSIONES DE PRUEBA

¿Qué mejor manera de saber si te gusta un juego que probándolo totalmente gratis durante 60 minutos?



1. Assassin's Creed II
2. Infamous
3. Prototype
4. Mass Effect 3
5. Tomb Raider: Underworld
6. Mass Effect 2
7. Rayman Origins
8. Gran Theft Auto IV
9. Battlefield 3
10. AC: La Hermandad
11. Bioshock 2
12. Far Cry 2
13. Red Faction: Armageddon
14. AC: Revelations
15. NFS Hot Pursuit
16. Mafia 2
17. Sonic Generations
18. Driver: San Francisco
19. ModNation Racers
20. Red Dead Redemption

¡EXCLUSIVOS PS PLUS!

No te pierdas el fantástico tema dinámico de Double Dragon Neon y los avatares de Hell Yeah!

1. Tema dinámico Double Dragon Neon
2. Avatares de Hell Yeah!




3D Compatible Game
PlayStation Network
7
www.pegi.info
LittleBIGPlanet™
KARTING
COMPATIBLE CON
PON EN MARCHA OTRA AVENTURA
Llega la más frenética aventura de Sackboy y Sackgirl. Una carrera de karts a toda velocidad, con disparos, frenazos y explosiones, para que te diviertas a tope. Crea tus propios circuitos, tus karts y hasta tus propias armas. Además, con el nuevo Volante PlayStation® Move la aventura será todavía más emocionante. ¿A qué esperas? Ponte en marcha con Little Big Planet Karting.
DISFRÚTALO EN TU NUEVA PLAYSTATION® 3
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe







7,99 €

Para sobrevivir a las chinas del abanico tendrás que aprender a pulsar el botón de esquivar... o de lo contrario morirás en segundos.







PS3

DOUBLE DRAGON NEON



Género
Dos contra el barrio™
Compañía
Majesco
Desarrollador
WayForward
Jugadores
Online
No
Texto-Doblaje
Inglés

Ni siquiera la desaparición de **Technos** (Dios la tenga en su gloria) ha logrado enterrar al *big daddy* del género *brawler* ni a su carismática pareja protagonista. Billy y Jimmy Lee han vuelto, esta vez de la mano de **Majesco** y **WayForward**, en un título descargable que si bien no alcanza la grandeza del *Double Dragon* original, si llenará de nostalgia a los cuarentones, y de gozo, las tardes de los amantes de aquellos viejos *beat'em-up* de la escuela «Yo contra el barrio».

Los gráficos de **DD Neon**, con su estética caricaturesca, intentan modernizar los diseños creados por Yoshihisa Kishimoto y su gente en 1987, pero vuelven a dejan patente que si bien en **WayForward** dominan como nadie el uso de las 2D y los *sprites* de toda la vida (ahí está el glorioso *Contra 4* de DS), siguen pinchando en hueso a la hora de crear entornos poligonales (el inminente *Silent Hill* de **PS Vita** sigue sin darnos buena espina). Aun así, la mecánica sigue siendo deliciosamente ochentera... hasta sus últimas consecuencias. Despídete de las comodidades actuales y prepárate para volver al inicio del nivel cuando pierdas todas tus vidas (a menos de que recurras al viejo truco de activar el segundo mando cuando estés a punto de perder tu última vida). Lo mejor, sin duda, la ochentera banda sonora de Jake Kaufman, que además de incorporar temas propios, versiona las inmortales tonadillas creadas por Kazunaka Yamane para *Double Dragon* y *Double Dragon II*. Imposible no emocionarse. *Nemesis*



Double Dragon Neon tiene mecánica... y dificultad ochentera. Y como en aquellos tiempos, tendrás que memorizar los patrones de ataque de los enemigos. No seas nenaza, no te quejes.

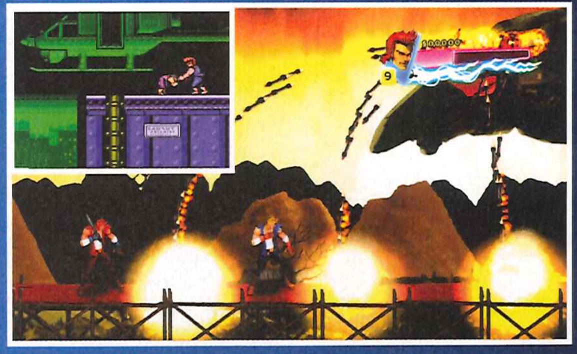


Del píxel al polígono

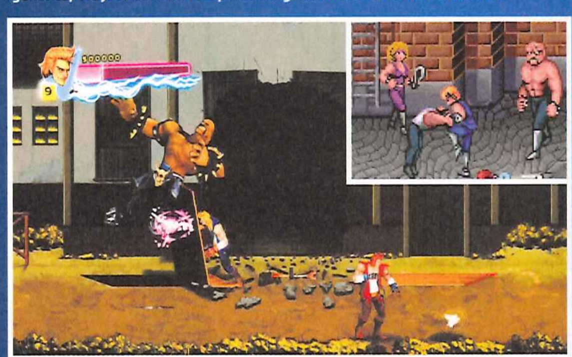
WayForward ha incorporado un buen número de homenajes y guiños a la trilogía recreativa de *DD*, y especialmente a la adaptación de NES de *Double Dragon II*, considerado el mejor *brawler* jamás programado en los 8 *bits* de Nintendo (aunque servidor no esté de acuerdo: siempre he preferido el *River City Ransom*, también de **Technos**). Aquí tenéis solo una pequeña muestra. En *DD Neon* os esperan muchos más guiños al universo *Double Dragon*, tanto gráficos como sonoros.



PUNKORRAS. Aunque la mayoría de los enemigos tienen un aspecto muy genérico, WayForward ha recuperado algunos diseños de los DD clásicos.



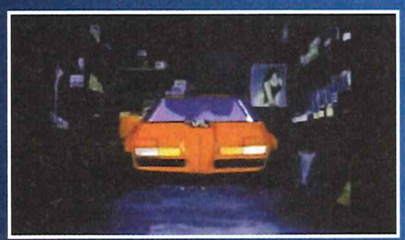
MACARRA VS HELICÓPTERO. El duelo más surrealista del Double Dragon II de NES renace en DD Neon, aunque con mayores dosis de pirotecnia... y peligro.

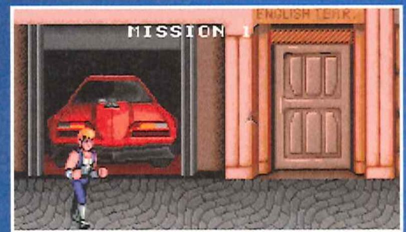


LOCOS POR ABOBO. Nuestro gorilón favorito ha regresado, con un look renovado y la misma mala leche de siempre.



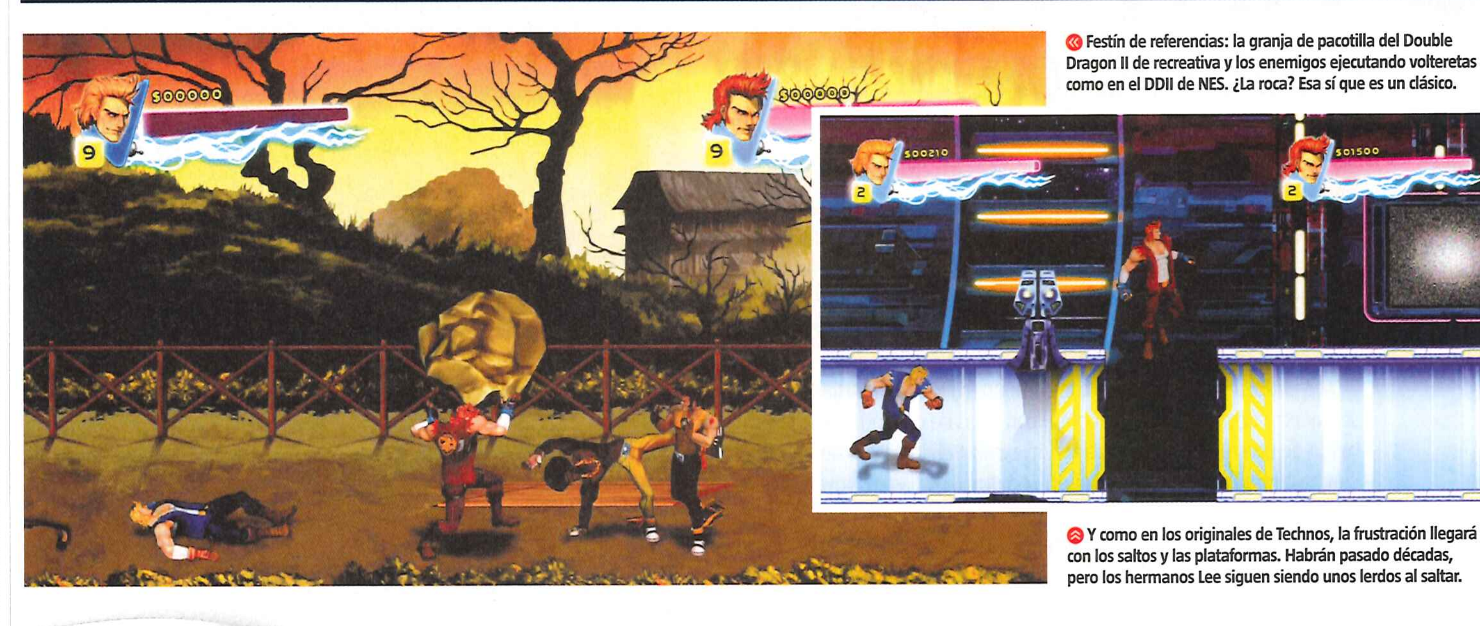
UN FULANO MUY FAMILIAR. Puede que el muñecón que aparece en el mapa entre escenarios de DD Neon os suene... es el sprite de Billy en el Double Dragon II de NES.







UN COCHE CON HISTORIA. El bólido de Road Avenger/Road Blaster (uno de los primeros trabajos de Yoshihisa Kishimoto) hacía un cameo en el Double Dragon original. Y por supuesto, también aparece en DD Neon. Faltaría más.



Festín de referencias: la granja de pacotilla del Double Dragon II de recreativa y los enemigos ejecutando volteretas como en el DDII de NES. ¿La roca? Esa sí que es un clásico.

Y como en los originales de Technos, la frustración llegará con los saltos y las plataformas. Habrán pasado décadas, pero los hermanos Lee siguen siendo unos lerdos al saltar.

EVALUACIÓN

Dejemos de pensar en lo que habría sido DD Neon si WayForward hubiera apostado por los gráficos 2D, y disfrutemos de este festín de nostalgia ochentera para dos, con dificultad de la época y un precio más que tentador. El próximo, Renegade. ¡Por favor!

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,9	9,3	8,5	8,0	-	8,3

Gloriosa BSO, que parece rescatada de los 80, con temas clásicos de los D. Dragon.

El juego pide a gritos una actualización que incluya juego cooperativo On-line.



Analizamos los mejores lanzamientos





12,99 €

Con el dinerillo acumulado podrás comprar sombreretes para Ash (¡ojo a la gorra de Terry Bogard!) y skins para la rueda dentada.





DEMO JUGABLE En PlayStation Store



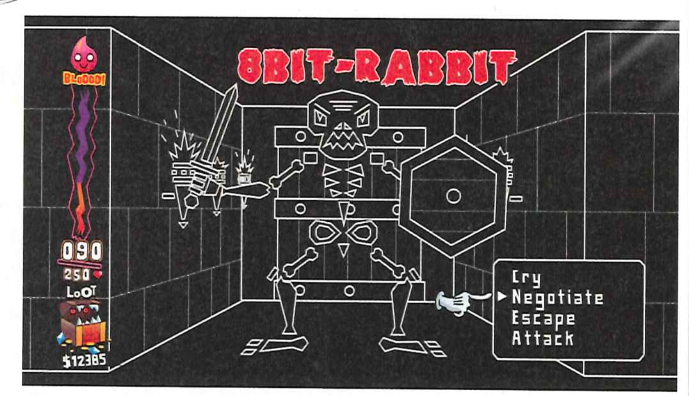
HELL YEAH!
LA FURIA DEL CONEJO MUERTO

Género **Plataformeo satánico übercute**
Compañía **Sega**
Desarrollador **Arkedo Studio**
Jugadores
On-line **No**
Texto-Doblaje **Castellano-inglés**

Si te gusta el humor absurdo, la violencia desmedida y los píxeles como puños, enhorabuena, porque lo nuevo de los franceses **Arkedo Studio** te va a dejar las pupilas del tamaño de paelleras. El conejil príncipe del averno clama venganza: contra los paparazzi que le descubrieron en la bañera con su patito de goma SM, y contra los 100 monstruos que vieron las fotos a través de «infernet». La caza será implacable, frenética y repleta de momentos desternillantes.

A lo largo de los 10 mundos que componen ***Hell Yeah!*** **Arkedo** alterna segmentos de plataformas (a patita) con otros de carnicería *shooter* (a bordo de una rueda dentada capaz de excavar en la tierra y descuartizar a cuanta alimaña pille por el camino). Con guiños a clásicos como *Boulder Dash*, *Sonic The Hedgehog* o *Wario Ware* (para dar el golpe de gracia a los 100 jefes tendrás que solventar cerca de 30 minijuegos distintos, tan breves como demenciales), ***Hell Yeah!*** es un festín para amantes de la estética *cute* y el humor salvaje. Tanto Ash, el protagonista, como sus enemigos, hacen trizas la Cuarta Pared, una y otra vez, buscando en todo momento la carcajada del alucinado jugador, mientras este suda sangre para superar el mayor desfile de *midbosses* jamás visto desde *Alien Soldier* de **Treasure**.

Alguna que otra vez te acordarás de los franceses por su peculiar disposición de los puntos de recuperación de vida, pero es imposible odiar a una gente capaz de hacer algo tan bonito como este juego. *Nemesis*



Este es sólo uno de los 30 minijuegos a lo Wario Ware con los que darás el golpe de gracia a los jefes. Todos son gloriosamente chorras (y localizados en castellano, no como esta captura).

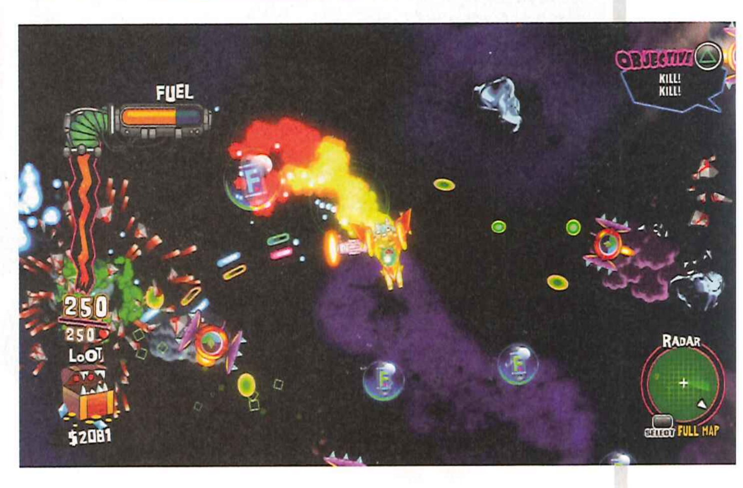




¿Zeus subido a un montón de globos con forma de burra? Pues será uno de los jefes más normalitos con los que te vas a encontrar...

La rueda dentada te permitirá excavar en algunos materiales, a lo Boulder Dash. ¡Ojo con las rocas!





Tras vencerles, cada jefe es trasladado a La Isla, un complejo que tendrás que gestionar (¡Házles currar de lo lindo!) para lograr ventajas extra para Ash y regalitos.



Completa con éxito cada minijuego y destriparás a cada mid-boss y jefazo con un fatality tan absurdo como violento.

EVALUACIÓN

En una realidad alternativa en la que jamás triunfaron los polígonos, todos los juegos serían tan hermosos como este. Tan irreverente como adictivo, Hell Yeah! es una razón más para arrojarse a los brazos de PlayStation Plus (donde lo encontrarás gratis).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,3	8,8	8,2	8,0	-	8,8

Las pantallas no le hacen ninguna justicia a los magistrales gráficos 2D del juego.

Cuesta hacerse con la mecánica de disparo. Sobre todo frente a los jefes.



Analizamos los mejores lanzamientos

Será Amaterasu encarnada, pero su comportamiento es bastante perruno a veces: cavar por todas partes y hacerse un ovillito.

12,99 €



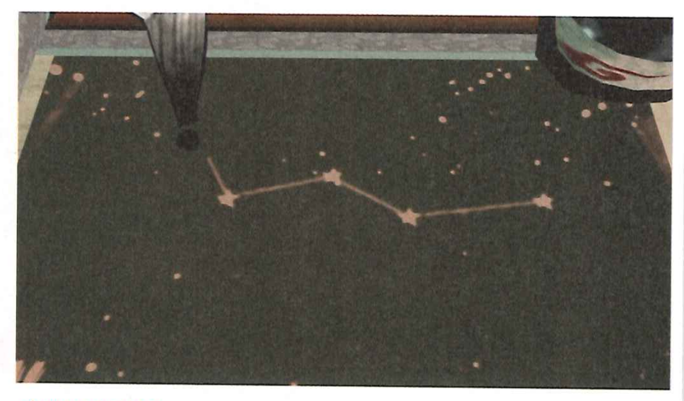
Nos enfrentaremos a seres cada vez más poderosos con la rueda de fuego que Amaterasu tiene sobre la espalda. Al terminar con cada enemigo dejará caer un objeto -como una fruta- que nos ayudará, entre otras cosas, a recuperar vida. Una vez finalizada la batalla aparecerá el resumen de lo conseguido, como el número de golpes encadenados o el tiempo que hemos necesitado para acabar con todos.



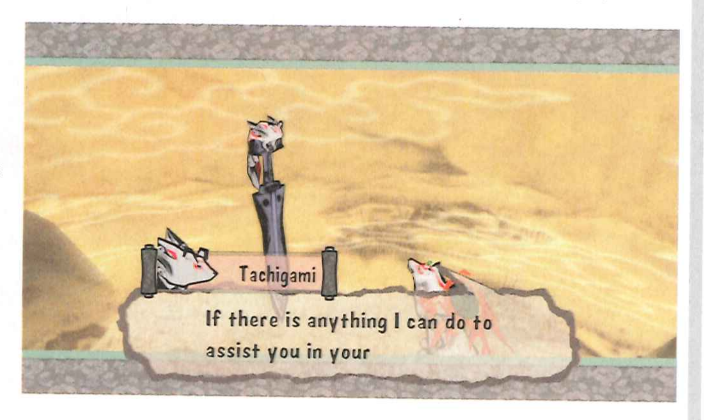
OKAMI HD

Género **Aventura**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Hexa Drive**
Jugadores
On-line **No**
Texto-Doblaje **Inglés-**

Una misteriosa loba blanca que ayuda a un héroe a sellar el espíritu de un malvado ser de ocho cabezas. Y cien años después, por culpa de la insolencia de un personaje que se autoproclama el mejor guerrero, la historia vuelve a repetirse, y la loba debe regresar para poner fin a la oscuridad que asola el mundo. Pero esta vez no es solo Shiranui, la loba blanca, sino la encarnación de la diosa japonesa del sol, *Amaterasu*, quien, con la ayuda de Issun -un minúsculo artista al que todos llaman «bicho» en un primer momento por su tamaño-, recorrerá el mundo en busca de las 13 técnicas sagradas para el Pincel Celestial. Con él, y con los poderes de la diosa, nos enfrentaremos a los espíritus malignos que campan por la región ficticia de Nippon y allanaremos el camino hacia otros lugares. *Okami* llegó a **PS2** en el año 2007 y vuelve a nuestras consolas en una edición en HD. Los gráficos del juego, basados en las acuarelas japonesas, han visto un lavado de cara que los ha hecho mucho más nítidos. Además, podremos controlar a *Amaterasu* también con *PS Move*, de manera que utilizar el Pincel Celestial sea más fácil y nuestros dibujos sean más precisos. Una belleza con mitología sintoísta que hacen del juego una creación de culto más allá de la preciosista historia que lo compone. Un título muy japonés, con sus héroes, sus dioses y, por supuesto, el personaje que se encarga de darle ese toque humorístico para desconectar de la seriedad de los acontecimientos. *Paz*



TÉCNICAS SAGRADAS. Las conseguiremos al ponernos en contacto con las deidades escondidas en las estrellas. Cada una es una habilidad que nos permitirá avanzar en nuestro periplo.



EVALUACIÓN

Recupera un maravilloso juego en alta definición sin haber cambiado nada de lo que lo hacía especial pero mejorando su jugabilidad gracias a la posibilidad de utilizar Move. Si no lo pudiste disfrutar en PS2 aprovecha esta oportunidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	8,0	8,6	8,6	-	8,6



Solo hay una manera de decirlo: preciosos. Y ahora encima en alta definición.

Gracias a la posibilidad de utilizar Move es mucho más cómodo usar el pincel.



En las dos primeras fases del primer capítulo tendrás que obligar a «manifestarse» al escenario a golpe de pintura negra.



The Unfinished Swan cuenta con cuatro capítulos y un total de 17 fases de longitud variable pero perfectamente implementadas en su guion de cuento. Sin duda el episodio más impactante y evocador es Imperio inacabado.



PS3

Test

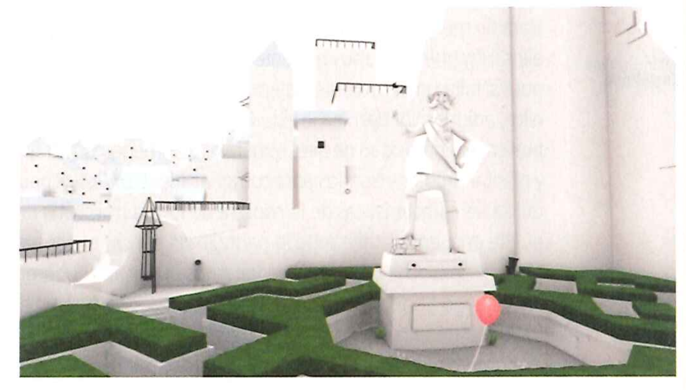
The Unfinished Swan



Género **Cuento**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Giant Sparrow/ Santa Monica Studio**
Jugadores
On-line **No**
Texto-Doblaje **Castellano**

La obra de **Giant Sparrow** ejemplifica a la perfección el sueño que siempre quisimos tener y nos pone en la piel de Monroe, un niño huérfano de 10 años, que persigue un cisne inacabado, salido de una de las numerosas pinturas inconclusas que dejó su madre antes de morir. Todo comienza a ritmo de cuento, con una excelente traducción, entrañables ilustraciones, una banda sonora de ensueño (Joel Corelitz) y un no menos brillante doblaje; segundos después, una pantalla totalmente en blanco. Y ahí estamos nosotros lanzando bolas de pintura negra para discernir elementos entre la blanca oscuridad. Poco a poco se dibujará un paisaje ante nosotros y comenzaremos a seguir las huellas del cisne huidizo y del excéntrico rey que ha construido este reino tan singular. ***The Unfinished Swan*** está dividido en cuatro capítulos (Jardín, Imperio inacabado, De noche y Sueño del rey); enclaves surrealistas que van desde el blanco nuclear, hasta la negrura más absoluta -plagada de peligros- pasando por inolvidables ciudades, castillos y laberintos bañados por la típica luminosidad de los sueños. Un viaje irrepetible que te obligará a visitar habitaciones especulares, hacer crecer enredaderas, mirar a través de telescopios reveladores, guiar esferas luminosas por agua y tierra, construir estructuras... Y por fin, aunque nos hubiera gustado que durase más -apenas un par de horas si te tomas en serio lo de buscar todos los globos- llegarán los últimos compases, los créditos y el necesario desenlace. Un nuevo prodigio de la *Store*, casi a la altura de *Flower* y *Journey*, en el que un puñado de artistas han depositado todo su cariño, talento y buen hacer. *The Elf*





UN GLOBO, DOS GLOBOS, TRES GLOOOBOS. Los globos que encuentres durante la aventura te servirán para conseguir juguetes: radar de globos, manguera, abrecapítulos, limpialienzos...

EVALUACIÓN

Aunque no llega a la grandilocuencia y éxtasis de Flower o Journey, su original mecánica, la puesta en escena y el exquisito tratamiento audiovisual de cuento le convierten en otra obra maestra exclusiva de PlayStation Store. Para personas con cierta sensibilidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	9,2	9,2	7,0	-	9,2

Sencillos. Al principio casi inexistentes, después la magia escénica del mejor cuento.

Joel Corelitz nos envuelve en una colorista y magistral burbuja musical.





Analizamos los mejores lanzamientos



Tenemos muchos desafíos con los que ponernos a prueba. Una vez superados se nos bonificará con una especie nueva y ecopuntos.



El laboratorio tiene un sistema de energía que nos hará tener que dejar la partida durante algunas horas. No podremos estar permanentemente creando vida, pues cada ser vivo tiene un coste de clonación.

¡GRATIS! En PlayStation Store

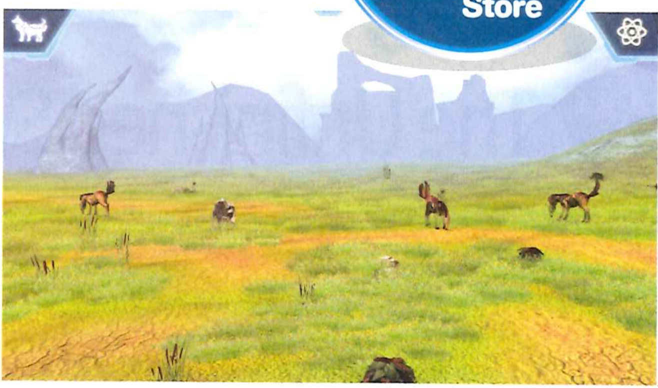
PS VITA



ECOLIBRIUM

Género **Simulación y estrategia**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-Doblaje **Castellano**

Un planeta virgen, sin la mano del hombre de por medio, todo naturaleza y vegetación primaria. Tu misión es poblarlo de vida y para ello hay que tener muy en cuenta las necesidades básicas de la vida animal y vegetal pues los ecosistemas desequilibrados son un mal síntoma de la salud del planeta. Con un sencillo tutorial, ***Ecolibrium*** nos enseña qué especies debemos instalar en la zona para mantener el equilibro entre los seres vivos. Al principio parece fácil y rápido, pero cuando entras en materia te das cuenta de que requiere planificación y estrategia. No se trata de meter herbívoros al tuntún y luego carnívoros que se alimenten de ellos. Hay que tener muy presente qué eslabón de la cadena representan, pues si falta uno el ecosistema empieza una espiral de autodestrucción. Y ellos, además, influyen en la vida vegetal, por lo que tendremos que tener presente la necesidad de aire, minerales y humedad que hay en el ambiente y plantar árboles y hongos para compensarlo. ***Ecolibrium*** para **PS Vita** utiliza las características de la consola de forma muy sutil, de manera que te encuentras utilizando la pantalla sin pensar en los botones, y con el giroscopio de la consola observaremos el paisaje. Podemos decir que es un juego bonito pero exige pensar casi tanto como uno de estrategia militar, especialmente en los desafíos, en los que en un periodo de tiempo -el primero son 24 horas- debemos cumplir lo que nos piden, como crear y mantener un ecosistema con un equilibro al 100%, y más aún si son On-line frente a la habilidad de otros jugadores. ¡No te lo pierdas! *Paz*



ESPECIES DE TODO TIPO. Basados en animales y plantas reales, hay cantidad de seres vivos disponibles. Algunos de ellos se desbloquearán al superar desafíos o con tickets especiales.



EVALUACIÓN

Una forma original de utilizar las características de PS Vita a la vez que nos hace pensar y ser conscientes de lo difícil que es que un ecosistema se mantenga equilibrado. Quizá los gráficos no estén del todo a la altura, pero su jugabilidad es estupenda.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,8	7,8	8,2	8,4	5,0	8,0



Una melodía ligera y el sonido de la naturaleza. Todo tranquilidad.

Estarás enganchado más tiempo de lo que te crees con todos sus desafíos.



"PlayStation", "PLAYSTATION", "PSP" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of Sony Corporation. "make believe" is a trademark of the same company. Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension ©2012 Disney. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Virtual Toys and High Impact Games.

Reportaje

BANDAI NAMCO

NAMCO BANDAI NOS LLEVÓ EN EXCLUSIVA A SUS OFICINAS DE TOKIO, Y AL MUSEO GHIBLI, PARA ENSEÑARNOS SU CATÁLOGO PARA EL PRÓXIMO AÑO

NI NO KUNI La Ira de la Bruja Blanca

Namco nos lleva de viaje al juego más hermoso de todos los tiempos



Programador **Level-5**
Género **El JRPG más bello de la Historia**

A LA VENTA EL 25 DE ENERO 2013

El mes pasado, **Namco** utilizó el **TGS** como excusa para invitarnos a sus bellísimas oficinas de Shinagawa en Tokio. El objeto de la visita, aparte de babear con la casa de *Pac-Man*, una pirámide hueca con su propio jardín zen y cascada interior, era presentarnos sus títulos para la próxima temporada. Y, para **PlayStation 3**, eso significaba sobre todo hablar de ***Ni No Kuni***, la cosa más bella, que cada día está un poquito más cerca de Occidente. Y de la mano nada menos que del mismísimo Akihiro Hino, director de **Level-5** y de su mano derecha en este juego, Ken Motomura. ***Ni No Kuni*** (El Segundo Mundo, traducido un poco a la *gaijin*) es un JRPG que intenta demostrar algo que a **Level-5** se le da muy bien: que no solo existe vida más allá del concepto *Final Fantasy*, sino que está en mucha mejor forma que la ajada franquicia de **Square Enix**. **Level-5** son los titanes detrás de la revitalización de *Dragon Quest*, el atrevido *White Knight Chronicles* y unos cuantos títulos para otras plataformas que, llegados al aniversario del estudio querían algo especial. Y lo consiguieron: el juego está hecho en colaboración con el **Studio Ghibli** del mítico Hayao Miyazaki, posiblemente el mejor animador tradicional vivo. La figura de Miyazaki -en Japón pudimos visitar su museo para atestiguarlo- tiene un peso enorme en Japón, y una legión de seguidores en Occidente -el Oscar a *El Viaje de Chihiro* ayudó, todo hay que decirlo-, y sorprende ver a un titán como Hino hablando como un fanquinceañero del estudio.

La mezcla entre el *cel-shading* depurado del juego y la animación tradicional del estudio de cine conforma un mundo único y bello donde **Level-5** lleva al jugador de la mano de Oliver, un niño huérfano con el que descubriremos un universo paralelo. Las mecánicas, como es habitual, están depuradas al límite del género, pero es el conjunto (subrayado por la música de Joe Hishaishi, el compositor «de toda la vida» de **Ghibli**) el que nos ha dejado fascinados ante un paso adelante en el mundo de los videojuegos. La convivencia entre estas dos empresas clave de la cultura japonesa ha dado como resultado un título que demuestra que la crisis creativa nipona no va con **Level-5**, y que un estudio de verdad no necesita adaptarse al gusto occidental, sino sencillamente crear el mejor juego posible. En su género, ayudados -que no dependiendo- de **Ghibli**, **Level-5** lo ha hecho como nunca.

Por Javi Sánchez





Cuesta encontrar las diferencias entre el anime y el juego. La captura de abajo es fácil, porque la presentación del grupo en batalla está en el ADN del género. Que esa es otra: lo de Level-5 no es un experimento, es un canto de amor al JRPG.

NI NO KUNI ES APTO PARA CUALQUIER JUGADOR CON UN MÍNIMO DE BUEN GUSTO



El uso de los bocadillos en los menús y las acciones nos tiene locos. Pero ojo a los detalles: posicionamiento, interfaz refinadísima y, a la derecha, uno de los pseudopokémon que podremos manejar.

EL JUEGO LLEGARÁ A PS3 EN OCCIDENTE CON UNA BELLÍSIMA EDICIÓN



ENTREVISTA CON...



AKIHIRO HINO

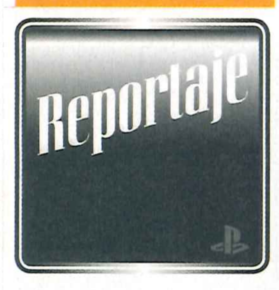
Director de «Ni No Kuni»

El juego incluye una copia física del libro de magia. ¿Es por eso por lo que ha tardado tanto en salir en Occidente?
A veces me arrepiento de haberlo incluido, la verdad [ríe]. Pero era necesario para comprender el universo del juego y algo en lo que habíamos puesto mucho mimo. La versión para Occidente ha tardado porque hemos puesto el mismo empeño en conseguir la mayor calidad.

¿Por qué no vamos a ver en Europa la versión de DS?
Precisamente por el libro. Si piensas en lo que vale un juego de DS y el precio al que tendría que salir si lo incluyésemos, no creemos que vendiese lo necesario fuera de Japón.

Miyazaki tiene fama de tecnófobo. ¿Cómo conseguiste trabajar con su estudio?
A través de un amigo común que me presentó a Toshio Suzuki [presidente de **Ghibli**]. Y, de ahí, muchísimas reuniones y discusiones con ellos hasta que cedieron. Sé lo que piensa Miyazaki de los videojuegos, pero nuestro proyecto consiguió convencer a la gente de **Ghibli** de que era algo más. Tuve la oportunidad de coincidir con él un par de veces y hasta le pedí que se sacase una foto conmigo.

¿Te planteas volver a trabajar con el Studio Ghibli?
Nos encantaría, sobre todo poder llevar a videojuego alguna de sus franquicias, pero es difícil porque no dejan que nadie toque sus productos. Pero si quisieran, si se pudiera, me encantaría poder adaptar *El Castillo en el Cielo*.







Milla y Jude en un momento de reposo. Cada personaje viene de un diseñador diferente. Curioso, ¿no?

Ciudades a escala real y mapas gigantes. Xillia ya aprendió hace tiempo cómo contestar las técnicas del rolazo occidental.





Se puede cambiar de jugador incluso durante un ataque especial. No lo llaman «Action» por nada, nena.



Tales Of Xillia

Programador
Namco Tales Studio
Género
Action RPG cumpleañero

Jude y Milla celebran 20 años del mejor A-JRPG

Hideo Baba no solo es el responsable de una de las sagas más populares (lo de los japoneses con *Tales Of* es increíble), sino más majo que las pesetas. Ya se daría cuenta hace poco Fernando Alonso cuando le conoció en persona -porque nuestro piloto lleva un muñequito de la serie como talismán, ahí es nada-, y a nosotros nos sacaba la sonrisa al hablar de uno de sus mayores orgullos: ***Tales Of Xillia***, quizá el más especial de los *Tales* porque conmemora el 20 aniversario de una saga que ya nos rompió el cráneo cuando la vimos debutar en la lejana Super Nintendo. Como en Japón la serie solo compite consigo misma, el objetivo de Baba y los suyos en esta entrega era capturar la esencia de un género entero (el Action-RPG) y llevarla al límite, tal vez consciente (el juego salió allí hace más de un año) de la que se le venía encima a su sector con los últimos embistes de los juegos de rol occidentales.

Tales Of Xillia nos cuenta la misma historia épica a través de dos protagonistas (chico y chica) y, aunque apenas pudimos arañarla, lo que vimos de exploración -parajes morrocotudos con un minimapa que evita dar vueltas buscando nada, algo que se agradece- y del combate sí se bastó para hablar bien del juego: un enfoque frenético, directo y repleto de combinaciones y sistemas para una experiencia que acerca el mundo de repartir sopapos -aunque con una simpleza de uso que ya quisiera un *beat'em-up* contemporáneo- con la orgía fantástica y pintoresca de los *Tales Of*. El título y su enorme mundo abierto nos dejaron tan cautivados que la única pregunta que nos queda es por qué en Occidente no se le presta más atención a esta tremenda saga.







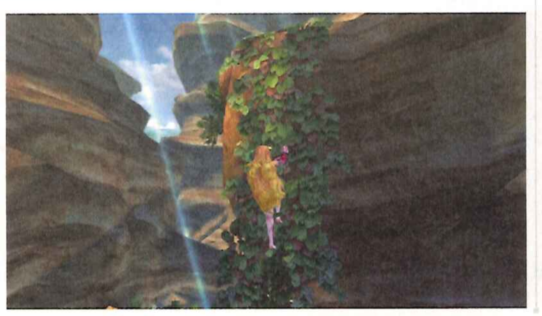
Entornos abiertos, enemigos a la vista y estilización al máximo. Ah, Tales Of, tú nunca nos fallas.



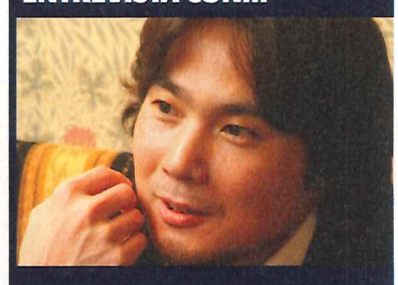
Las Artes son espectaculares, sobre todo en combinaciones. Eso sí, no da tiempo ni a parpadear.

Los niveles no son planos, están llenos de secretos y distintas alturas que explorar.





ENTREVISTA CON...



HIDEO BABA

Productor de «Tales Of Xillia»

***Tales Of Xillia* marca el 20º aniversario de la franquicia. ¿Habéis metido elementos de los juegos anteriores para celebrarlo?**

Sí, hay pequeños guiños a todas las etapas de *Tales Of*, incluso hemos recuperado uno de los ataques del primero para nuestro protagonista. Pero también es su propio juego y el resto de la saga siempre ha sido coherente: miramos hacia delante.

¿Cuál es la principal novedad de *Tales Of Xillia*?

Aparte de mostrar a todos los personajes con *motion capture* y presentarlos de forma más realista, hemos aumentado muchísimo el mundo. Ahora las ciudades se escenifican a escala real, por ejemplo. Hay tantas cosas por hacer...

¿En términos de horas, más o menos? Hemos visto que los mapas son enormes y llenos de tesoros...

Depende. La historia principal, sin hacer nada más -y es casi imposible que no hagas nada más mientras juegas [risas]- son unas 30 horas. Para ver todo lo que hemos metido dentro llevaría unas 100 horas, puede que bastante más.

No he jugado todos los *Tales Of*, pero el sistema parece más dinámicos que en otras entregas.

Hemos cambiado la perspectiva, y el nuevo sistema es mucho más frenético, es facilísimo cambiar entre personajes, utilizar Artes y ataques combinados, con cientos de técnicas por descubrir y mejorar. Creo que es lo mejor que se ha hecho en los Action-RPG.



¿Cinemática? ¡No, el combate contra el Kyubi es una de las pantallas de juego! ¡A esa escala!

PS3 PlayStation 3

Naruto Shippuden
Ultimate Ninja Storm 3

Programador
CyberConnect 2
Género
Lucha anime extrema

Monstruos gigantes, plantel de ninjas aún mayor

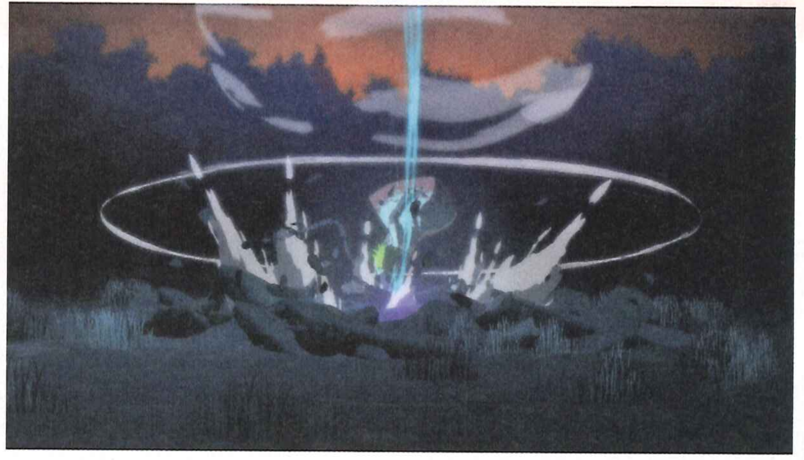
Si pudiese elegir dos invitados para una superfiesta de disfraces, serían Yoshinori Ono de **Capcom** y Hiroshi Matsuyama de **CyberConnect 2**. Porque uno puede estar avisado, pero que el director ejecutivo de un estudio se presente «cospleyado» de *Naruto* solo indica un nivel de petarlo muy gordo. Matsuyama venía además con el ego bien alimentado por la brutalidad que están haciendo con la última entrega de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm*, la saga de ninjas que ya solo cree en una cosa: ir hasta donde ninguna adaptación de anime ha llegado jamás.

Para abrir boca, en ***Ultimate Ninja Storm 3*** nos presentaron la batalla de toda la aldea de Konoha contra el Zorro de Nueve Colas, donde íbamos alternando entre los rostros más conocidos de la generación previa a *Naruto* para recrear el inicio de la serie. Porque sí, es la primera batalla, el juego empieza aquí, y tiene previsto recorrer las dos series hasta la actualidad, con decenas de luchadores. Entre las novedades se encuentra un modo que nos permite revivir el pasado o tomar ciertas decisiones alternas, de tal manera que si *Naruto* y *Sasuke* se enfrentan en sus versiones más crediditas podremos revivir su primer combate o cambiar el curso de los acontecimientos en el presente. La fidelidad es, como siempre, asombrosa -bastante superior al truñazo apresurado en el que se convirtió la calidad del anime hace tiempo- y el plantel de luchadores incluye personajes nuevos porque Matsuyama lo vale y, entre otras cosas, un traje de *Son Goku* para *Naruto* que... ¿Indica su próximo objetivo? Si hay que poner dinero para que **CyberConnect 2** se encargue de hacer con *Dragon Ball* lo que ha hecho con *Naruto*, vendo mis riñones mañana mismo.

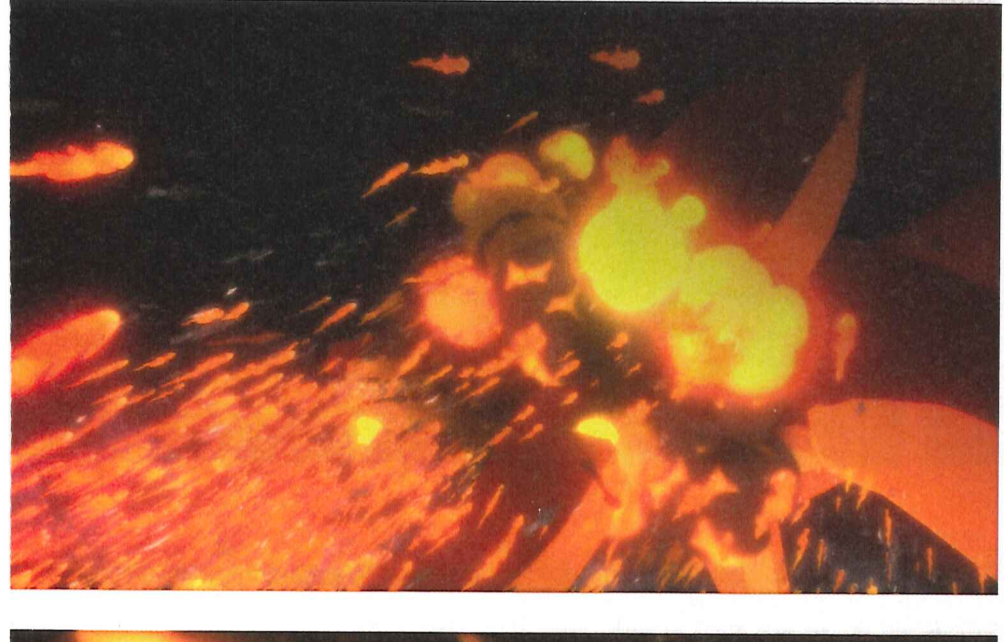
A LA VENTA EN MARZO 2013

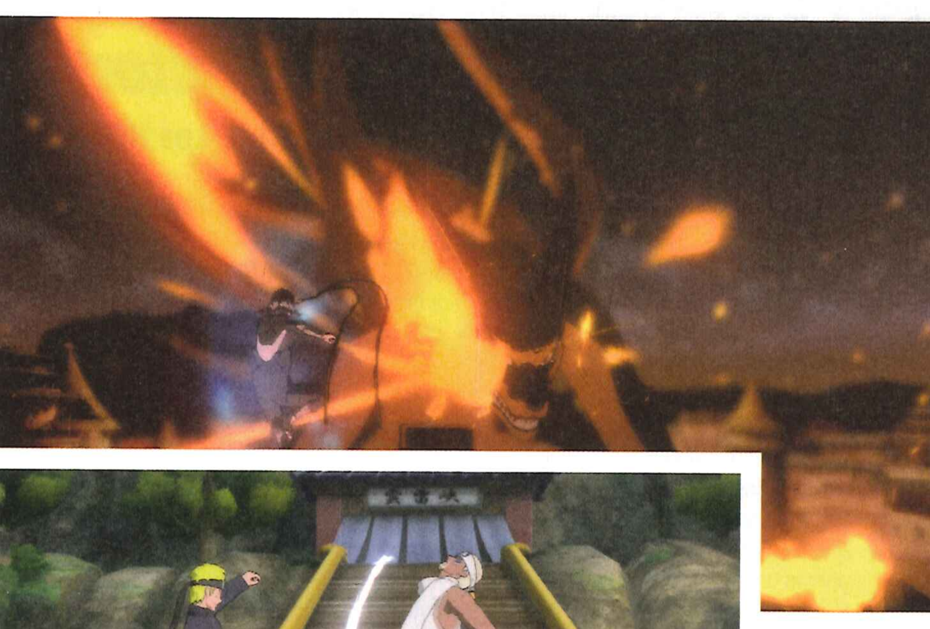


El sistema de combos permanece más o menos como siempre. Memorizar los ataques de todos los personajes llevará meses.



Determinadas secuencias de movimientos o ataques especiales que sigan la historia desencadenarán poderosas cinemáticas.







Matsuyama dejó caer que niveles como el del Kyubi habrá alguno que otro. ¿Veremos al Hachibi de Bee desatado?







TAMBIÉN APROVECHAMOS LA VISITA A TOKIO PARA VER LAS NOVEDADES DE NIPPON ICHI. UN CATÁLOGO GENIAL CON UN PERO: NO HABÍA NINGÚN PRINNY.



La doble personalidad de Neptune y su ya habitual festival cosplay (FFX-2, cuánto daño hiciste) van a más en Victory.









Hyperdimension
Neptunia Victory

Programador
Compile Heart
Género
Rol paródico

Desmadre a lo consolero. Neptunia Tron. Los 80.

Neptune se va a la *Gamindustri* de los 80 a vivir en primera persona la guerra de sistemas. ¿Cómo? Exactamente eso: *Hyperdimension* es una saga loca, más cosplay que un **Expomanga**, que se dedica a hacer chistes privados sobre la propia industria con la sutileza de un yunque en la cabeza y un humor descerebrado que hace entender por qué **Nippon Ichi** les tiene cariño. Lo bueno, es que en **NIS** están sembrados y el anuncio de este ***Neptunia Victory*** nos llega apenas un mes después de que *Neptune V*, el original japonés, haya visto la luz. Vale, el juego no llegará a Europa hasta primavera, pero aún así nos sorprende lo rápido que van cerrando la brecha con sus referentes. Gráficamente es un salto adelante en la saga -nos tiene locos ese rollo ochentero más cercano a *Tron* de *Gamindustri*- y del sistema...

Del sistema nos pasa lo que siempre que un título de **NIS** se presenta en menos de 20 horas: nuevos trajes, mascotas, trama alucinada de diosas del videojuego haciendo guerras de consolas, mapeado, opciones adicionales que suponen aún más horas de juego, el cerebro del redactor esparcido entre el sushi del convite... Básicamente, se mantienen los sistemas de Mazmorra y Batalla, con modificaciones, y se añaden un porrón de utilidades que no entenderemos hasta que no lo catemos y nos demos cuenta de que el juego es otro agujero negro de 200 horas de nuestra vida. Pero lo que importan son los guiños: los personajes principales ahora representan a la primera **PlayStation**, la Xbox original, una persistente Famicom y hasta la llorada Megadrive. De paso, traerá una *app* para iPhone para tener a *Neptune* llevándonos la agenda. ¡**Nippon Ichi**, amigos!





A LA VENTA EN PRIMAVERA 2013

Generation Of Chaos 6

Pandora's Reflection



Más vale tarde que nunca

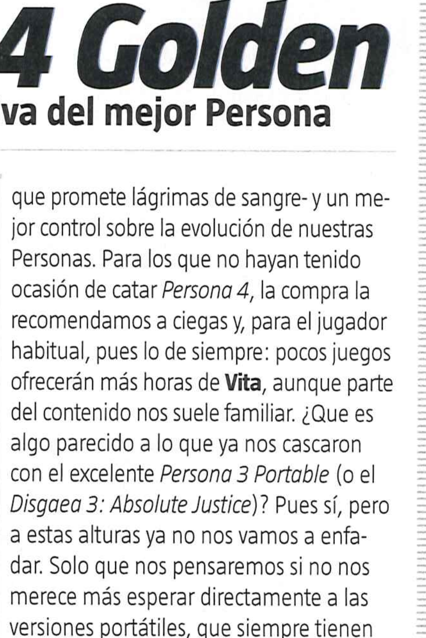






El juego de **Idea Factory** es uno de esos títulos que los fans de los SRPG nipones ya dábamos por perdido: una combinación entre turnos y tiempo real de la maltratada saga *GOC* que en Occidente poca suerte ha tenido. ***Pandora's Reflection*** es, básicamente, algo parecido a un *Fire Emblem* con posicionamiento de unidades en tiempo real, gráficos mucho más elaborados y con unas mecánicas infinitamente más complejas. Cada victoria de nuestro ejército nos dará Puntos de Alquimia con los que mejorar nuestras armas y personajes con uno de esos adictivos sistemas de **Idea**. El juego llegará en febrero vía *PSN* a nuestras portátiles, prometiendo horas de sudor y ejércitos.







Persona 4 Golden

La edición requetedefinitiva del mejor Persona

Programador
Atlus
Género
RPG

Algo más que un *port*. Bastante más, dado que en **NIS** nos prometieron que ***Golden*** tendrá ni más ni menos que unas 100 horas de contenido adicional, y que contará con funciones para saltarse lo que ya sabíamos del juego original y sumergirse en el nuevo recorrido -los novatos tranquilos, que se puede disfrutar desde cero-. Entre las novedades tendremos nuevos eventos (*Halloween* en un *Persona*, ¡ay madre!) dos nuevos *Links* sociales, personajes extra, enemigos a porrillo, alguna que otra mejora gráfica (de resolución, se supone), motocicletas para desplazarse, nuevos niveles de dificultad -con un New Game+ que promete lágrimas de sangre- y un mejor control sobre la evolución de nuestras Personas. Para los que no hayan tenido ocasión de catar *Persona 4*, la compra la recomendamos a ciegas y, para el jugador habitual, pues lo de siempre: pocos juegos ofrecerán más horas de **Vita**, aunque parte del contenido nos suele familiar. ¿Que es algo parecido a lo que ya nos cascaron con el excelente *Persona 3 Portable* (o el *Disgaea 3: Absolute Justice*)? Pues sí, pero a estas alturas ya no nos vamos a enfadar. Solo que nos pensaremos si no nos merece más esperar directamente a las versiones portátiles, que siempre tienen más de todo «emoji llorica».

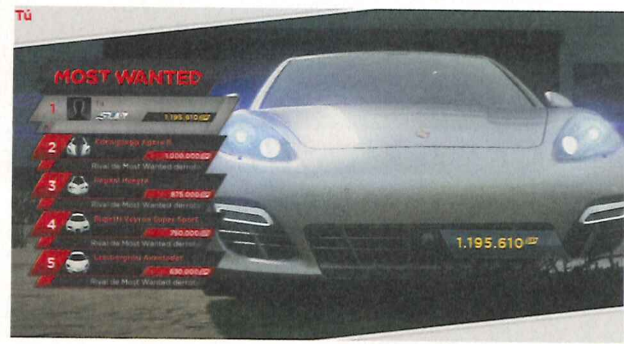


PS3 PlayStation 3
PS VITA
PSP PlayStation Portable
TEST
Analizamos todas las novedades
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
MÁS VELOZ QUE NADIE
RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata
PS3 PlayStation 3
Género
Sandbox al volante
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Criterion
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x12
On-line
Sí (DLC y rankings)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95€
www.needforspeed.com/es_ES/es
7
LA ALTERNATIVA
BURNOUT PARADISE.
El reverso tenebroso de Most Wanted. ¡La madre del cordero!



Si metes el coche por un canal como el de Terminator 2, no esperes que permanezca intacto. Tampoco afecta al rendimiento.






El turbo te pone a mil. La música lo peta, el paisaje se distorsiona y te sientes un poco Felix Baumgartner en horizontal.





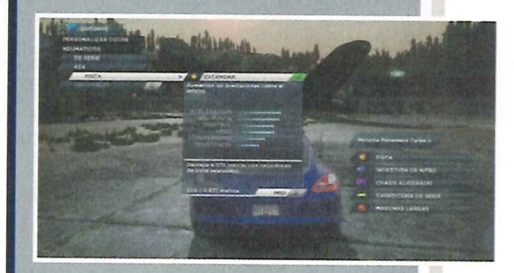
Entre los modificadores recibirás un chasis reforzado cuyo único objetivo es ponerse antisistema con el mundo. ¡Arrasa a los polis!



Seamos claros: ***Most Wanted*** es el mejor juego de velocidad *arcade* en muchos años. Desde *Burnout Paradise*, más o menos. **Criterion**, que ya titubeó con otro *remake* de la saga -un *Hot Pursuit* que terminó siendo tierra de nadie entre supercoches y *Mario Kart*- ha echado el resto para coger una franquicia que no era suya y devolverle la dignidad, el espíritu súper: supercoches, supertrompazos, superproducción, supervelocidad. Aunque sea con una versión destilada de los logros que hacían de *Paradise* uno de los mejores juegos de esta generación (no de coches, sino así, en bruto: juego de diez, si creyésemos en ese número). O, para ser exactos, una versión destilada de su juego estrella en su versión de un jugador; un título intratable en su faceta multi.

Most Wanted transcurre en *Fairhaven*, hermana cercana de *Paradise City*, aunque con una serie de detalles que la alejan del festival del accidente y la sitúan en coordenadas más próximas a la franquicia: hay policía, coches reales (hasta los de tráfico) y un tratamiento más serio del entorno. El sentido del humor de *Burnout* se cambia aquí por un racionalismo milimétrico y algo desapasionado con un solo objetivo: conducir más deprisa. *Fairhaven* ofrece una cantidad de entornos y distritos lo bastante variados para satisfacer al macarra urbano, al as de la autopista y al terror del Off-road, incluso todo a la vez. Atajos, rampas,

Easydrive: con un menú basta.

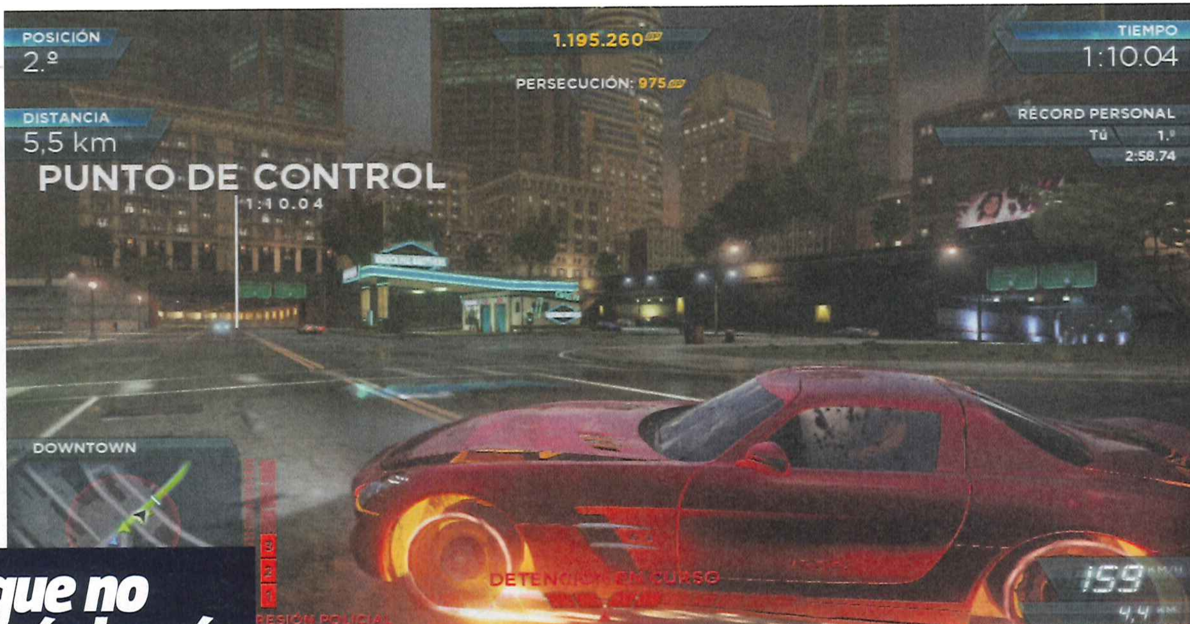





La interfaz *Easydrive* no pausa el juego y te muestra de un vistazo todo lo que un conductor necesita: el modelo de coche actual, el equipamiento, las carreras disponibles y el acceso a pruebas multijugador, entre otras cosas. Cada novedad vendrá con una estrellita para que no apartes la vista.

PS3 PlayStation 3

TEST



Pisar una banda de clavos de la poli reduce la velocidad y el coche se vuelve ingobernable, pero ¡eh! conducir sobre metal al rojo, melena al viento, pelazo en pecho...

Cochazos que no tendrás jamás









Seamos sinceros: la razón de ser de *Need For Speed* es darte bugas de 150.000 euros para que los estampes como si no valieran nada. Una selección de deportivos clásicos, supercarros y *muscle cars* de cilindrada obscena a los que pasear por pruebas que harían gritar como niñas a los descerebrados de *Top Gear*. Eso sí, sin cámara interior. ¡Ay, Criterion!



Criterion ha metido conductores. Son anónimos, de acuerdo, pero suponemos que el realismo les obliga.



Un mapa con una de las zonas exteriores de Fairhaven. No hacen falta, excepto para las primeras horas.

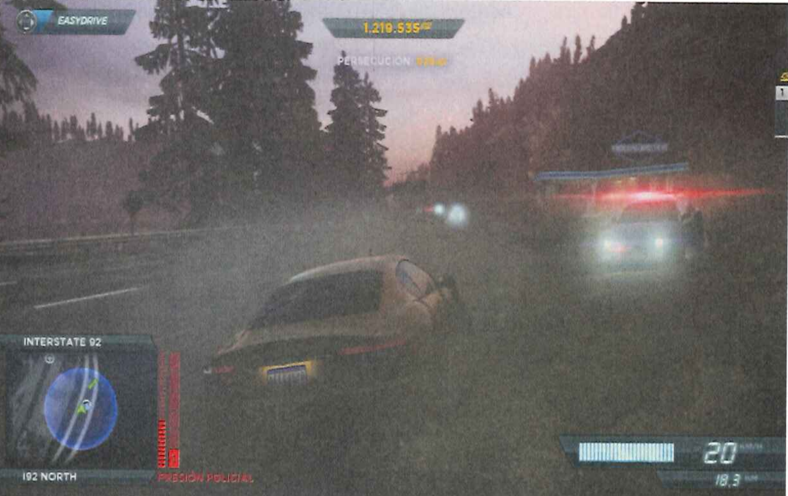
EL AUTOLOG NOS RECOMENDARÁ SIEMPRE LA SIGUIENTE PRUEBA SI ESTAMOS PERDIDOS

desvíos, distintos niveles... Todos los logros del mapeado laberíntico del original se reproducen -a veces hasta se calcan: los puentes y otras zonas nos han recordado demasiado a *Paradise*- con un ciclo día-noche espectacular (la luz en este juego es una de las bellas artes) y un par de efectos climáticos para aportar tensión al asunto. Si llueve, por ejemplo, el asfalto permanecerá húmedo durante un tiempo y no, no está bajo tu control. Sobre estos trazados, **Criterion** ha dispuesto una serie de pruebas cuyo objetivo es desbloquear... Mejoras y tuneos, no coches

Así es: los ingleses han mandado a hacer puñetas uno de los grandes males de los *sandbox* de conducción reemplazándolo por una idea que revoluciona un poco el género y motiva la exploración de sus calles. Si no bastaba con los carteles, las vallas y los radares de velocidad para picar la conducción libre (o durante pruebas: todo lo que se haga en *Fairhaven* queda apuntado, no importa el modo), ahora se une el descubrir vehículos: «si lo encuentras, es tuyo». ***Most Wanted*** te da un Porsche al principio del juego y te suelta para que tú te hagas tu garaje a tu ritmo, nada de atar los nuevos vehículos a superar carreras. ¿Ventajas? Miles, la principal de ellas poder hacer malabarismos entre coches y no atarte a un solo vehículo hasta que progreses lo bastante para tener otro. La media centena aproximada que he catado se divide entre superdeportivos,



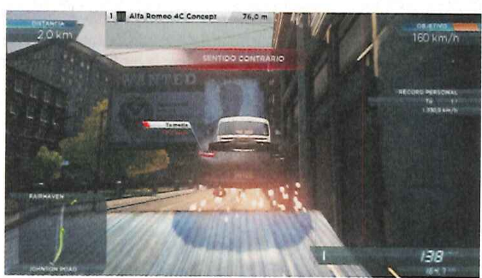
Cuando decimos que se puede conducir por cualquier sitio, lo decimos en serio. Luego dicen que el arte contemporáneo no sirve para nada.



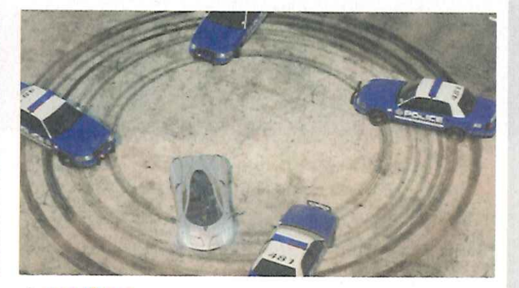




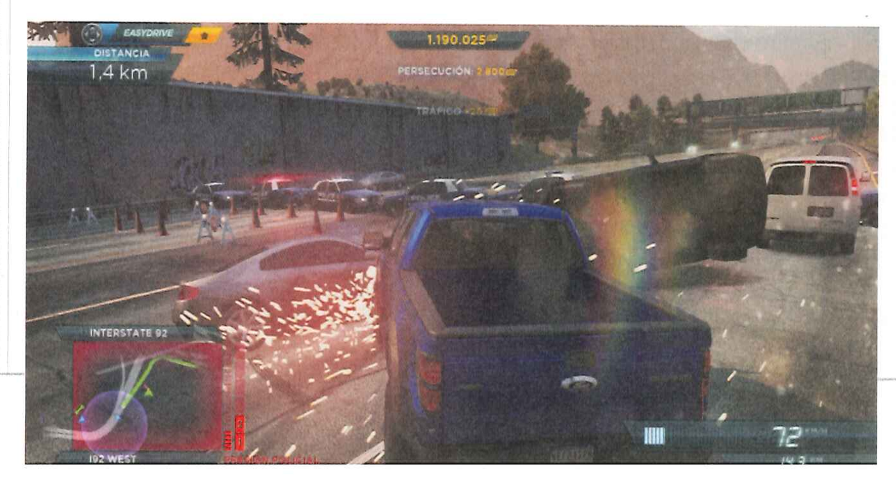
PUES CATACROQUER. Vas a ver esto a menudo. ¿Motivos? Un árbol, un quitamiedos, un edificio, un coche de frente, uno por detrás, un poli, un rival, una fuente, una roca, un vagón de tren, una montaña...



PUBLICIDAD NO. Criterion homenajea de aquella manera a sus colegas. Los carteles a destruir anuncian a Visceral, Bioware y EA Sports. Hasta que los revientas y los marcas con tu carné.

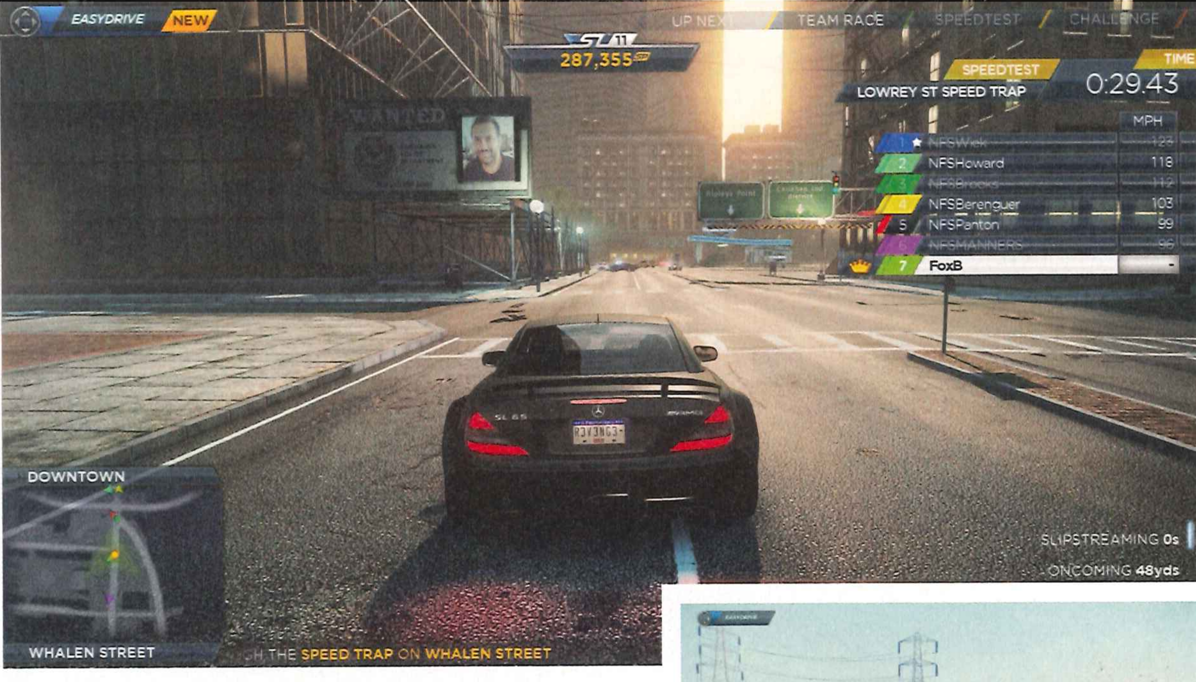


CINEMÁTICAS. Cada prueba empieza con una pequeña intro (SELECT para saltarla) en la que Criterion se pone surrealista. Aquí, la poli hace ballet y les estropeas la coreografía. Y claro, se mosquean.









Más Buscados. Son diez. Alguien les busca. Hay que quitarles el coche. A Criterion el guion le da igual: no se conduce.

La integración del multi en NFS es lo que esperamos de todos los juegos (no solo los de coches) en el futuro. Sin menús, salas de espera o similares impedimentos, Criterion ha convertido el juego en línea en una parte más de su título, dándole a Fairhaven el tráfico agresivo que echamos de menos en el modo para un jugador, a un toque de cruceta de distancia.

EL JUEGO NO SE RECREA EN LOS DERRIBOS RIVALES, AQUÍ SOLO IMPORTA LA VELOCIDAD



Gasolineras: rellena tu turbo, cambia de color y repara tus ruedas. Sin parar y sin pagar. El minimapa te las indica. También sirven para despistar a la poli, si no te ven al cruzarlas.

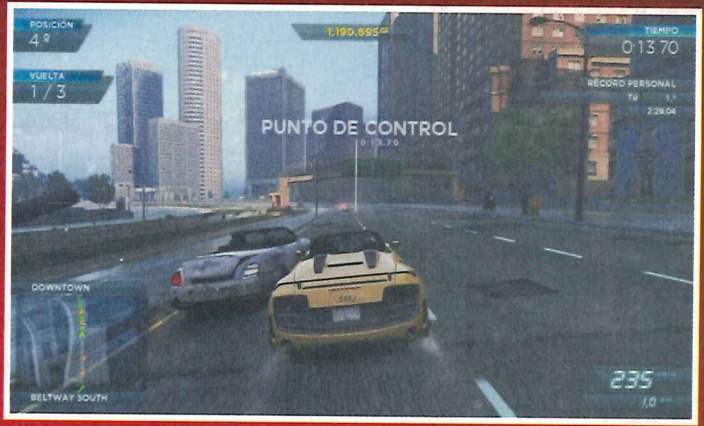
todoterrenos, coches experimentales, berlinas y hasta utilitarios de gama alta entre los que ir alternando para acumular *Speed Points*. Estos puntos solo sirven para chulear con los amigos y, más importante, desbloquear las carreras con los únicos coches que no puedes encontrarte: los Más Buscados. Una vez que se gane la carrera contra uno de estos diez supercoches -y esa es toda la historia, no hay nada más: ni mozas, ni detectives ni argumentos de chichinabo-, el buga empieza a circular por *Fairhaven* tocándote los bajos hasta que, al estilo de los coches ocultos en *Paradise*, lo empotres contra algo y pase a tu garaje. ¿Fabricantes? unos cuántos y todos presentan daños (estéticos, salvo cuando la poli te pincha las ruedas): Porsche, Ford, Audi, BMW, Lexus, Lamborghini (el Aventador vale un mundo, lo digo desde ya), Mercedes, McLaren, Lexus, Aston Martin... Todo muy surtido, aunque echamos en falta algunos modelos más, e incluso cierto fabricante mítico que no está en esa lista.

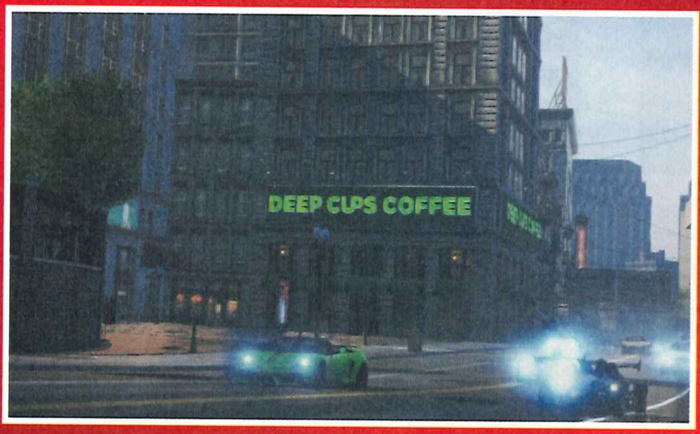
Con cada coche hay unas cinco carreras exclusivas, divididas en los muy escasos modos de Sprint de A a B, Circuito, Prueba de velocidad -en solitario- y Emboscada, en la que se nos da un tiempo para escapar de la poli. Y ya. Cada prueba recompensa con modificaciones a nuestro vehículo, empezando por el nitro -que no viene por defecto, con lo que cada primera carrera con cada coche es la más importante- y acabando en unas ruedas autohinchables con las que evitar el mayor destrozo que nos hace la policía, heredado directamente de su *Hot Pursuit*. La poli tiene todoterrenos, bloqueos de carretera (el último, una impenetrable muralla de furgones blindados), interceptores de alta gama pero nada te fastidia tanto como la banda de clavos... Que para colmo solo te afecta a ti: hemos visto a cinco vehículos pasar por encima como si nada, mientras que el nuestro iluminaba el asfalto con los cilindros al rojo vivo al quedarse sin cámaras.

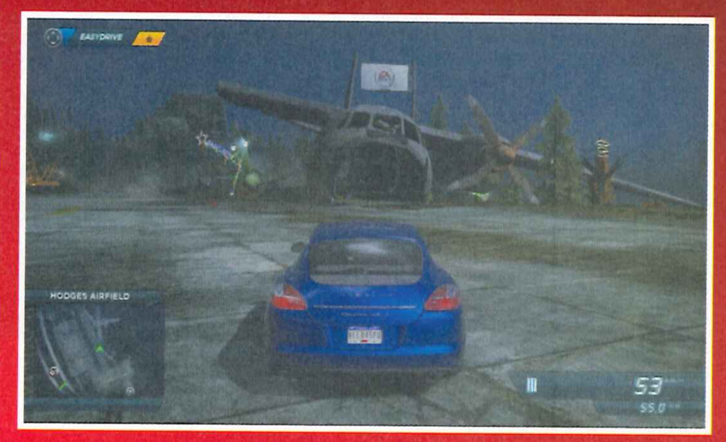
Porque ese sigue siendo el gran problema de llevar de la manita al jugador: ***Most Wanted*** es tramposo como nadie, algo que en las carreras especiales se nota aún más. Empotra a tu rival y en cinco segundos volverás a tenerlo pegado al maletero. Estréllate diez veces y en un kilómetro comprobarás que se han dedicado a mirar los bellos paisajes de la ciudad. Básicamente, todas las carreras se deciden en el último kilómetro, algo que nos molesta hasta el infinito -sobre todo por cómo canta- y que le quita tensión al tramo medio de una prueba, pero la convierte en un infierno en los últimos 500 metros, sobre todo con coches capaces de alcanzar hasta 400 kilómetros por hora, donde el más mínimo

Una ciudad para dominarlos a todos



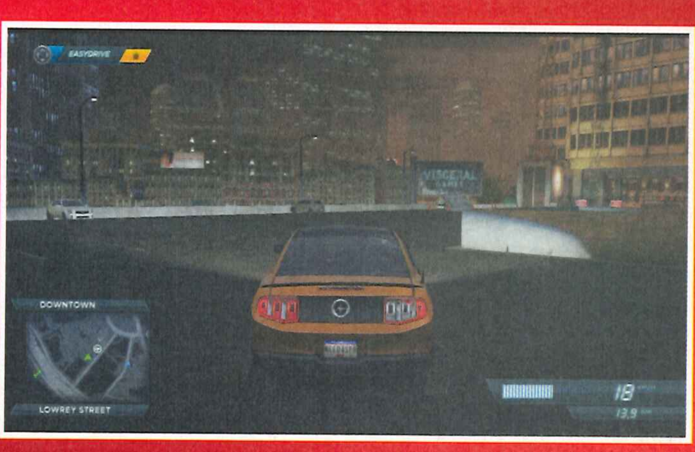




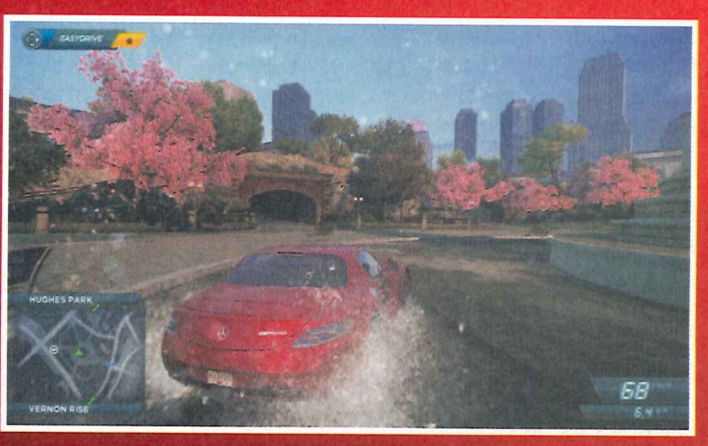


FAIRHAVEN, EL NUEVO PARAÍSO

La ciudad de ***Most Wanted*** incluye todo tipo de ambientes y libertad total de recorrido. Pero también unos cuantos kilómetros de montaña, bosque y zonas especiales donde hacer el cabra. Si el centro de la ciudad es un puñado de rascacielos y neones al caer la noche, también podemos encontrar parques extensísimos), una zona en obras repleta de desafíos de salto y hasta un desguace de aviones en las afueras. ¿Cómo llegar? Pues un poco como quieras: el juego permite conducir por tejados, vías de tren, subterráneos y hasta por la parte superior de los puentes. ¿Se parece a *Paradise*? Un poco, pero es que hicieron tantas cosas bien en ese *Burnout* que sería ilógico si no las recuperaran. Eso sí, aquí hay más de todo.









EASYDRIVE PERMITE CONTROLAR TODOS LOS ASPECTOS DEL JUEGO SIN TENER QUE PASAR POR MENÚS

¡Derrapa! Una de las mejoras te va a pedir casi cinco kilómetros de volantazo... Pero nada te impide hacerlo como quieras.





error al final obliga a repetir la prueba. Afortunadamente, tenemos el *Easydrive*, el otro gran invento de **Criterion**, donde la cruceta permite, en directo, modificar el coche, cambiar de vehículo, repetir (o abandonar, o dirigirse) a una prueba y conectarse con el *Autolog*, que es donde el juego brilla. El multijugador de ***Need For Speed*** es UNA BARBARIDAD. Mientras el modo *single* te durará una semana y solo lo usarás para mejorar tus coches (cada *mod* tiene unos requisitos para convertirse en Pro y pueden cambiarse durante la carrera, si tienes pulso), el multijugador está lleno de pruebas de habilidad, modos novedosos y un castigo mayor a los errores (aunque vengan causados porque un rival te empotre, el mayor placer del juego cuando lo haces tú) que convierten a ***Most Wanted*** en un título prácticamente infinito. Las puntuaciones, los récords acumulados, las distancias de salto (hasta la velocidad a la que revientas carteles) pasan al mundo On-line como un catálogo de retos asimétricos, por un lado, y como indicativo de lo que te espera. *Autolog* ahora te recomienda pruebas, eventos, récords a batir y supone el punto central de un juego mucho más grande que la suma de sus partes. Completamente integrado en el juego principal. Es decir, ambos modos se fusionan y *Fairhaven* se convierte en un hervidero de coches buscando bronca, entrometiéndose o participando en pruebas comunes con una mala leche sobrenatural donde **Criterion** recupera el sentido del humor: la prueba de ver quien salta más lejos en la que al mismo tiempo puedes dedicarte a sabotear a tus contricantes es el mejor ejemplo. Y ahí sí, **Criterion** no solo barre su mayor logro en *Paradise*, sino que *Need For Speed* puede presumir de tener algo propio que supera todo lo que hemos visto. Con conexión a Internet, ***NFS: Most Wanted*** es infalible.



TU PROPIO PLAN RENOVE

Un callejón, un tejado, un subterráneo fuera de pista... Todo vale para que Criterion esconda nuevos vehículos. En cuanto los encuentres son tuyos y puedes cambiar a ellos desde cualquier sitio... Excepto si te persigue la poli. Fiebre Pokémon: 123 puntos, ¡hazte con todos!

EVALUACIÓN


La velocidad, los entornos y, sobre todo, el Autolog y el Easydrive, dos funciones que cambian la forma de entender el manejo de un sandbox.


Sin On-line, el juego palidece: el equipo del single no ha metido ni un modo de habilidad y sí carreras tramposas. Ojalá un Crash Mode.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Paisajes de fábula, decenas de coches, entornos gigantescos y efectos incesantes. Lo mejor: con estilo.	Accidentes y motores, excelente. Los efectos musicales al usar turbo, geniales. El catálogo ya...	Control excelente, modo On-line glorioso, pero para un jugador es, tal vez, demasiado simple.	La nota considera el On-line. Sin él, unas 15 horas para acabarlo, unas 30-40 para tenerlo todo.	El mejor On-line de nuestro tiempo. Punto. Todo lo que hizo Paradise, Most Wanted lo mejora.	Las cargas son mínimas, no hemos notado ningún bajón y eso que todo es bastante detallado.
9,6	8,7	9,3	9,6	9,8	9,6


TOTAL

Con On-line, es el mejor. Sin él, es un gran Need For Speed, pero se queda algo corto.

9,4

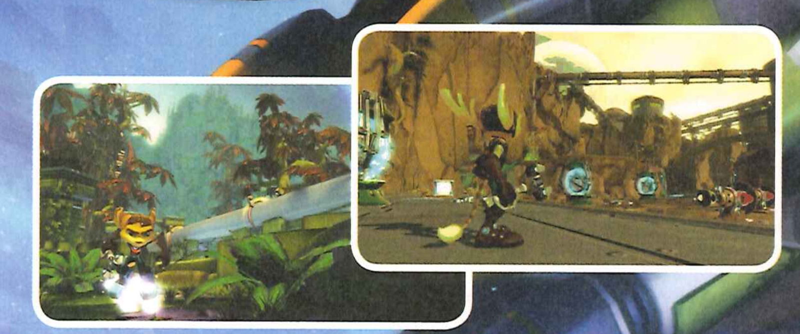
es.playstation.com

PlayStation Network





¡ES HORA DE LLAMAR A LA QFORCE!



AL COMPRAR EL JUEGO PARA PS3 LLÉVATE GRATIS LA VERSIÓN DESCARGABLE PARA TU PS VITA.





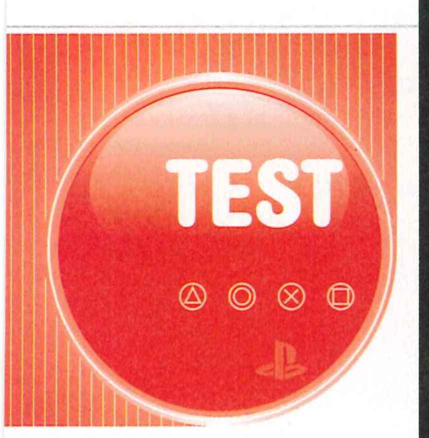
RATCHET Y CLANK REGRESAN PARA SALVAR AL CAPITÁN QWARK DEL ATAQUE DE UN TERRIBLE EJÉRCITO ALIENÍGENA. ENFRÉNTATE A ESTA NUEVA AVENTURA Y DEFIENDE TU BASE CON ARMAS Y ARMADURAS DE FANTASÍA.

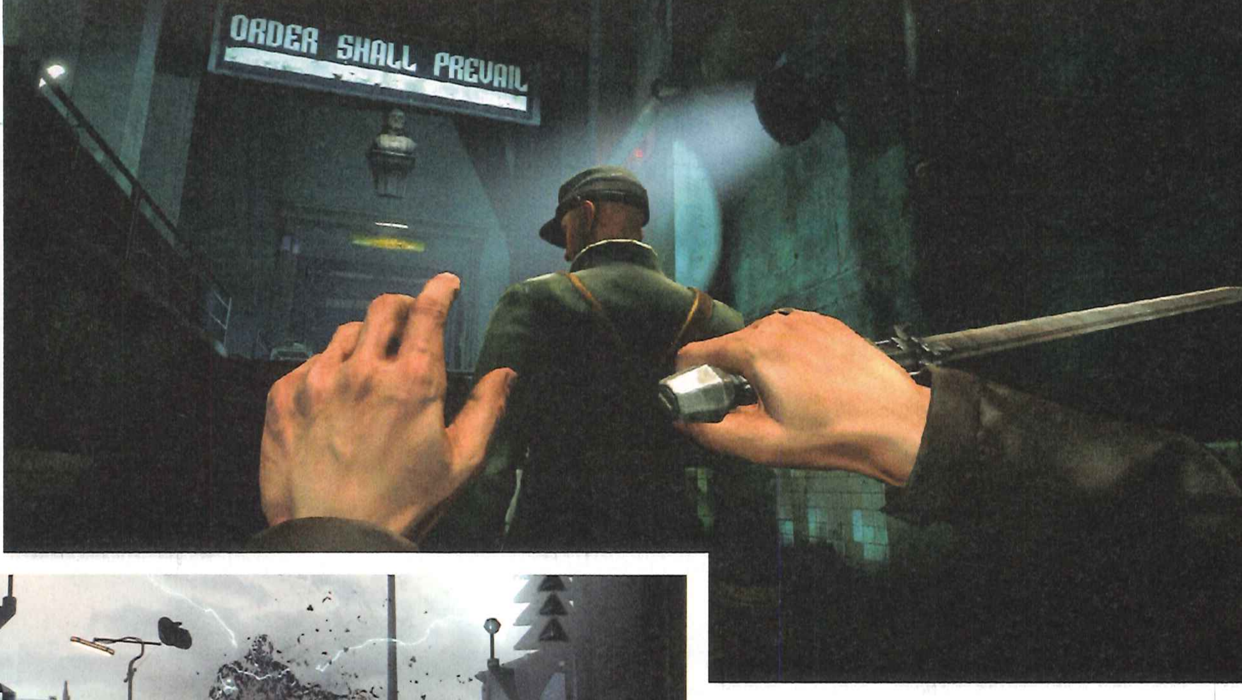


PS3
PlayStation 3



"2", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "△○✕□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. Ratchet & Clank™: QForce ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe (add our address if on packaging). Developed by Insomniac Games. "Ratchet & Clank" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.

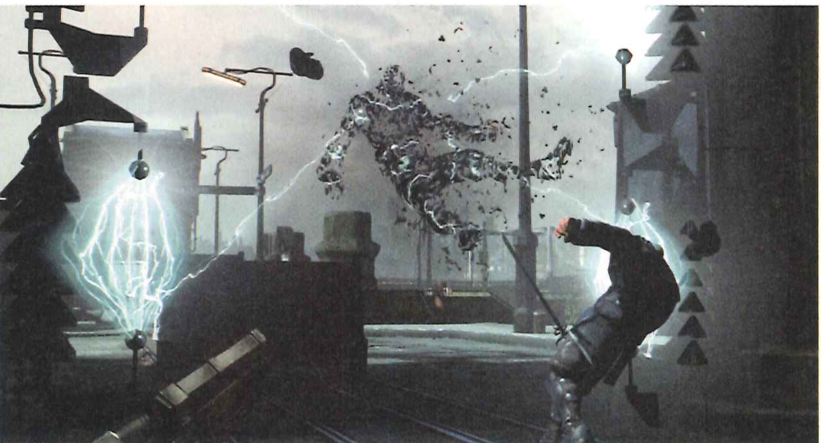








Género
Infiltración, acción
Compañía
Bethesda
Desarrollador
Arkane Studios
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí (4.607 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
dishonored.com
18





RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

DISHONORED



LA SOMBRA QUE ACECHA

Dishonored tiene una historia atractiva, llena de personajes carismáticos y escenarios únicos, pero está plagada de clichés y es predecible desde la primera hora hasta la decimoquinta de su noveno capítulo. Encarnamos a Corvo, el Lord Protector de Dunwall, un reino ficticio, semi-industrializado y anegado por la peste en el que la corte ha dado un golpe de Estado, ha matado a la emperatriz y te ha acusado de su muerte. Pero como eres un tipo con suerte, huyes de la cárcel con ayuda de los revolucionarios que quieren coronar a la legítima heredera al trono y te dedicas a acabar con objetivos clave del autoproclamado gobierno dictatorial que ha convertido el país en un lugar sombrío y lleno de sufrimiento. Menos mal que la clave del juego no reside en su desarrollo, sino en su perfecta unión de infiltración, ambientación, habilidades, combate y diseño de escenarios. Casi nada.

Desde el primer minuto, en el prólogo del juego donde se nos introduce esta trama, impresiona el acierto con el que la gente de **Arkane Studios** ha construido una distopía inspirada en ese mil veces retratado Londres *steampunk* donde la electricidad, la magia, las pistolas de chispa y los machetes de aleaciones desconocidas se dan la mano sin vergüenza alguna. Dunwall es un mundo negro, enfermizo, donde la humanidad está ausente y el poder establecido no duda en instalar barreras y torretas eléctricas que desintegran a los ciudadanos al contacto. Estos elementos tan agresivos, sin embargo, crean un mundo único y muy característico, lleno de detalles y lugares turbios que llaman la atención. Esto no quita que exista el color y que casi todas las texturas parezcan hechas con acuarela. Si a todo esto sumamos que los personajes parecen caricaturas con rasgos exagerados y manos gigantes, el resultado es un apartado gráfico genuino y soberbio, que evoca a referentes de esta generación como *Bioshock*. El uso de poderes y habilidades también recuerda a este juego, del mismo modo que el sistema de infiltración es similar al clásico *Deus Ex*, título en el que participó parte del equipo de ***Dishonored***. La mecánica, pues, girará en torno a esos dos aspectos, la infiltración y las habilidades.

CORVO ES TEMIBLE, PERO NO ES RIVAL PARA TRES SOLDADOS A LA VEZ

Corvo deberá pasar desapercibido todo el tiempo posible. El fallido protector de la emperatriz, pese a haber mordido el polvo, es un guerrero temible, hecho que no dejan de comentar todos los guardias durante la partida. Sin embargo, resulta imposible que rivalice contra

LA ALTERNATIVA

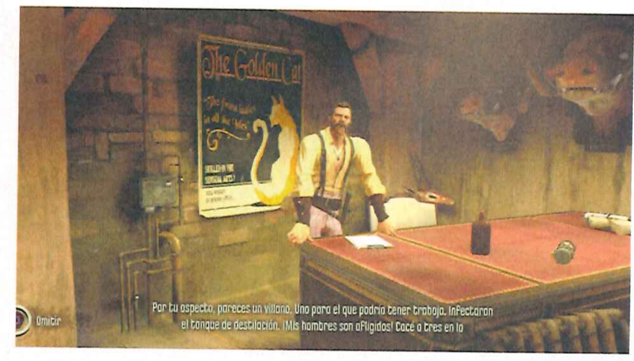


DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
El heredero de un clásico de la infiltración en PC, al que le debe bastante Dishonored.

Por Bruno Louwiers

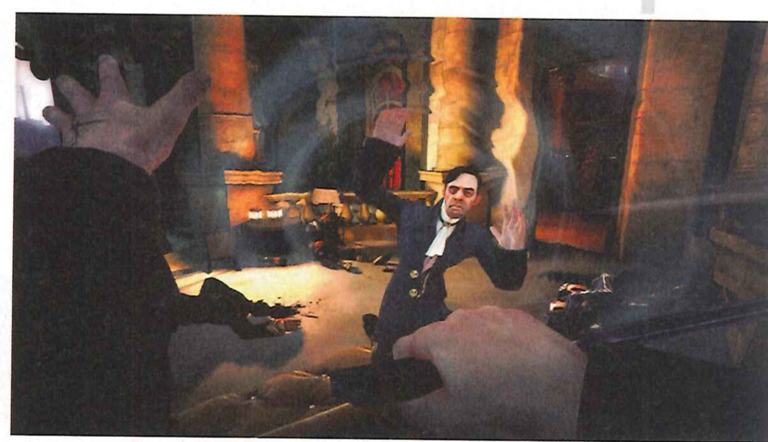




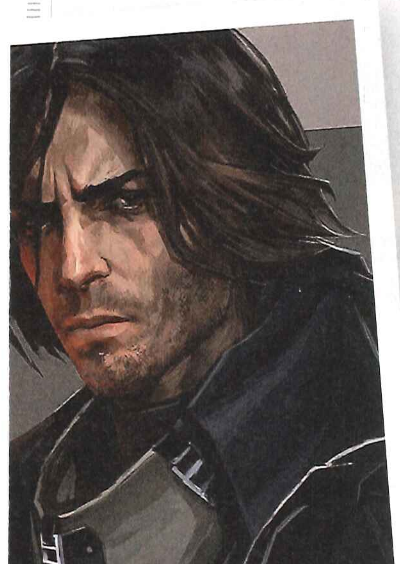




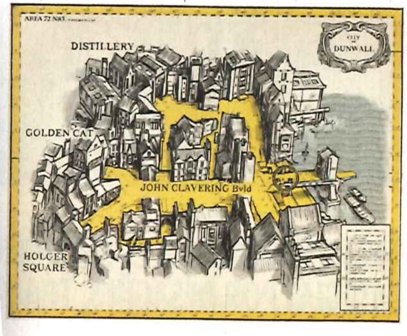
El corazón que empuñamos nos dará pistas bastante poco claras, pero también indicará dónde están las runas y los talismanes



PODEMOS CONVOCAR RATAS PARA QUE DEVOREN ENEMIGOS O USARLAS COMO DISTRACCIÓN PARA ESCABULLIRNOS



Corvo
Nuestro personaje es un guerrero temible al que pocos pueden hacer frente en Dunwall.





DUNWALL

El mundo ficticio de Dunwall está compuesto de numerosas islas, a las que viajaremos gracias a nuestro barquero, Samuel. Cada una de ellas tiene entornos únicos, desde una fortaleza a unas cloacas infestadas, pasando por el palacio real.

las decenas de soldados que acuden cuando te descubren y dan la alarma. Más temibles todavía son los zancudos, o *Tallboys*, que son un tremendo homenaje a *Half-Life 2*, otro título al que no para de recordar ***Dishonored*** con cada paso que da. No importa que la IA sea torpe por momentos y te puedas escabullir o pasar desapercibido delante de las narices de un guarda con asombrosa facilidad: si te rodean, estás fastidiado. Pese a que tenemos una espada con la que atacar y contraatacar los sablazos enemigos, una ballesta y una buena pistola, es difícil sobrevivir en un combate con más de dos enemigos. Sí, se puede mejorar la vida, tener un subidón de adrenalina para lanzar ataques brutales y, lo mejor de todo, usar dos o tres poderes para crear combinaciones muy efectivas, como las ratas explosivas por control remoto o el poder parar el tiempo y luego poseer al enemigo para colocarlo delante de la trayectoria del proyectil. Las magias son versátiles tanto en un sentido como en el otro. Funcionan como toda la vida: con una barra de maná. Si usamos un poder, gastaremos una porción determinada que se regenera hasta la cantidad previa en un lapso de tiempo. Si encadenamos más poderes, no se recuperará y tendremos que usar una poción para recargarla. Estas se encuentran en abundancia, así que es raro quedarse sin poder mágico. Podemos convocar ratas para que devoren enemigos o usarlas como distracción para colarnos en la habitación de marras, si es que hemos robado primero la llave necesaria, claro. Destaca que estas habilidades no se desarrollan con puntos de experiencia, sino a través de runas y talismanes (estos sirven como *perks* intercambiables) que encontramos al explorar en profundidad los escenarios con ayuda del objeto más bizarro que hemos visto en años: un corazón mecánico que nos susurra pistas y nos indica con una flecha dónde está »

Nada como un ataque desde las alturas, a lo Assassin's Creed. Ojo, que el golpe de nuestro peso contra el suelo puede llamar la atención.

Emily
La heredera al trono de Dunwall es raptada por los golpistas. Nuestra misión: rescatarla y entronizarla.

Campbell
El líder de los Decanos, la facción religiosa que ha impuesto su credo en Dunwall.

Estas pilas gigantes son el corazón de la maquinaria de Dunwall. Desconéctalas y las torres y las barreras eléctricas serán inútiles

EL DISEÑO DE ESCENARIOS ES MAGNÍFICO Y PERMITE TODA CLASE DE ESTRATEGIAS POR DESAGÜES, TRAMPILLAS O TEJADOS



EL JUEGO ANIMA MÁS A INFILTRARSE QUE A COMBATIR A PECHO DESCUBIERTO

cada objeto. La exploración también sirve para encontrar misiones secundarias, que no abundan, pero están muy bien encajadas en el desarrollo. Todo está construido de manera que la exploración de niveles sea entretenida y nada forzosa.

Aún así, ser descubierto suele ser sinónimo de muerte, incluso en dificultad normal. Por ello, el juego anima más a infiltrarse que a combatir a pecho descubierto. Tenemos poderes enfocados en este aspecto, como el que nos deja ver a los enemigos y sus campos de visión a través de muros (¡saludad a la saga *Arkham*!) y otro de traslación con el que colarnos en ventanas o subirnos a cañerías y navegar por las numerosas alturas de los escenarios. El diseño de estos es magnífico y permite toda clase de estrategias, ya sea por desagües, trampillas o tejados. No es tarea fácil, y a veces avanzar 50 metros cuesta una barbaridad y varios intentos, lo cual no es malo en absoluto, pues dar con una vía de difícil acceso a veces ofrece recompensas muy jugosas y un gran ahorro de tiempo. Y es que por raro que parezca al principio, prácticamente todo lo que se ve en el escenario puede escalarse y se puede usar para moverse sin ser visto y atacar, si bien estos ataques no tienen por qué significar la muerte del oponente. De hecho, el juego proporciona siempre una vía no letal para resolver





La emperatriz
Asesinada a traición por su corte, era la única que conseguía mantener el reino en orden.

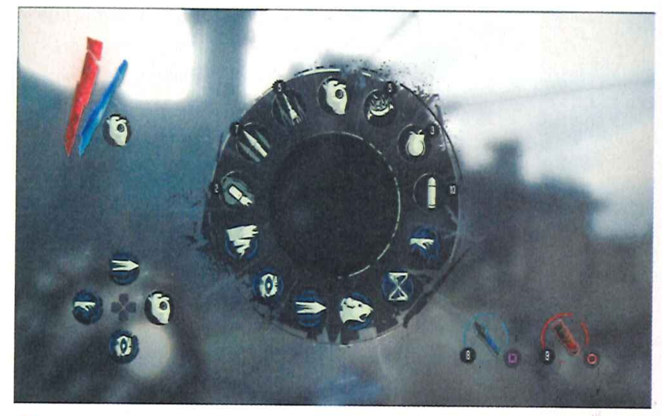


Aunque se reciclan un poco, los escenarios son maravillosos y giran en torno a detalles asombrosos.



La pantalla se pone en blanco y negro cuando paramos el tiempo. Podremos movernos sin que los enemigos reaccionen y atacarles, tenderles trampas o escapar.

las misiones y no matar a nadie. Este sistema moral está magníficamente incrustado en lo jugable, y no tanto en lo conversacional, aunque alguna elección de este tipo sí que hay, pero son las menos. Es, además bastante exigente: hay que interactuar con otros personajes, explorar e investigar notas, objetos y escenarios para dar con una vía alternativa, ya que por defecto nos encargarán dar mortaja al enemigo. Son el mayor punto de ingenio que tiene todo el desarrollo, porque alguna misión da algún vuelco interesante. Eso sí, no deja de ser irónico que alguno de estos finales «benévolos» son más oscuros y crueles que la propia muerte...



La rueda de habilidades y armas y sus accesos rápidos paran el tiempo, con lo que resulta muy sencillo recuperar algo de vida o cambiar de táctica si las cosas van mal.

Los poderes...



No hay nada como sentirse poderoso. El Forastero y su marca nos permiten poseer enemigos, lanzar vientos huracanados o ver a través de las paredes. Podemos usar todo esto tanto para atacar como para engañar al enemigo, y se pueden combinar entre sí para conseguir efectos colaterales que muchas veces ni esperamos.



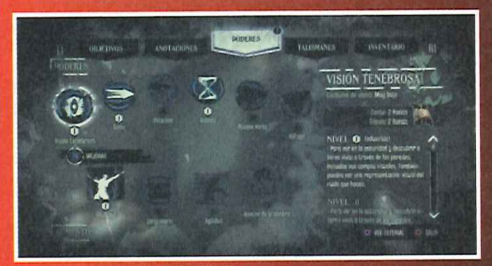
Los combates a espada se basan en el contraataque, si bien es muy complicado luchar con más de un rival

Lord Regente
El autoproclamado tirano que lo planeó todo y que ha convertido Dunwall en un Estado policial.

El arsenal del asesino







Nuestro arsenal es tremendamente peligroso. Tenemos granadas básicas o cuchillas que cortan en círculo y se activan por control remoto, aunque nuestra favorita es la ballesta, que cuenta con varios tipos de munición. Pero no te emociones: Corvo no es una mula de carga, apenas podrá llevar una decena de virotes consigo. Aunque siempre podrás comprarlos o buscarlos escondidos por el escenario.



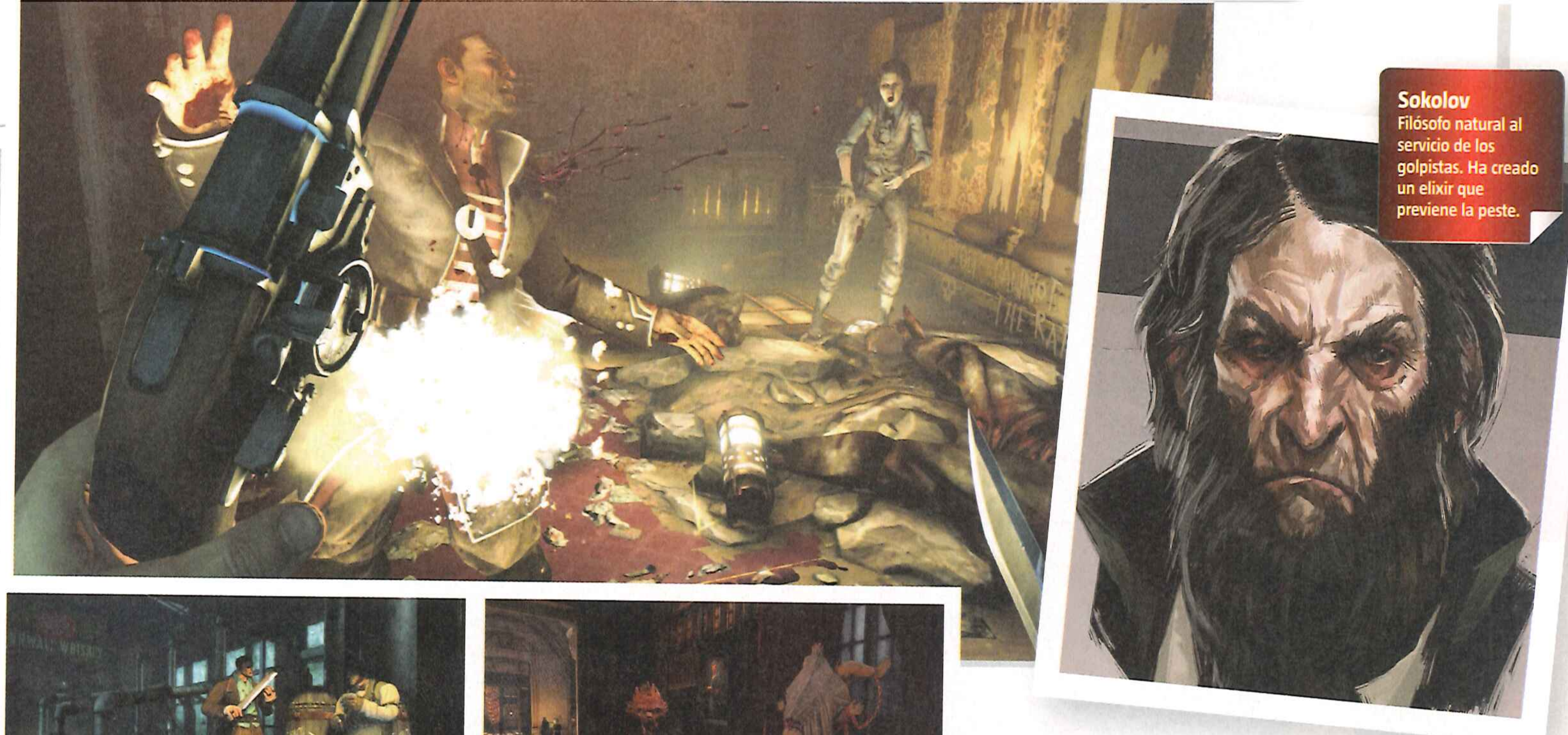
La visión oscura revela las posiciones y hacia dónde miran los enemigos. Si la mejoramos, muestra hasta los objetos.



APETECE PASARSE TODOS LOS NIVELES SIN MATAR A NADIE Y SIN SER DESCUBIERTO

Según cómo elijamos, el destino de Corvo y Dunwall se verá alterado: hay un desenlace malo si matamos a muchos y otro bueno si matamos a pocos o a nadie. Toda la rejugabilidad del título recae en conocer los demás finales y en sacar puntuaciones perfectas, pues al final de cada nivel nos evalúan: los enemigos abatidos, las veces que hemos muerto, los objetos encontrados... Parece una tontería, pero apetece pasarse todos los niveles sin matar a nadie ni ser descubierto. Una pena que no se pueda elegir dificultad y para rejugarlo en difícil, haya que empezar de cero.

La mayor pega, si no la única, de ***Dishonored*** es que mantiene un ritmo variado y divertido, pero no consigue picos de intensidad, carece de esos chutes de emoción que siempre dejan huella. También tiene detalles, como la IA, que se reciclan muchas localizaciones o su abrupta parte final, que le restan puntos. La sensación que queda es que ***Dishonored*** podría haber dado un poco más. Esto no quita que su mecánica está perfectamente engrasada, que combine todos sus elementos con equilibrio, sin abusar de ninguno, y que da al jugador muchas herramientas para divertirse siendo una sombra o un guerrero sobrenatural. Un título imprescindible, inspirado en los más grandes y un serio candidato a juego del año.



¿INFILTRACIÓN O COMBATE?

La jugabilidad de Dishonored nos permitirá pasar desapercibidos o liarnos a machetazos. Si optamos por lo segundo, mejor ser bueno y rápido: el enemigo pega fuerte







POSESIÓN. El poder más divertido y versátil, podremos manejar ratas para escabullirnos o usar al enemigo para resolver puzzles sin ser pillados. Pero ojo, su duración es breve y nos dejará expuestos.



INFESTADOS. Es la moda, y este juego no podía faltar a ella. Los infectados por la peste se comportan como zombis y nos atacarán siempre. Matarlos o huir de su miserable existencia depende de ti.



CONTRAATAQUE. Si pulsamos R2 en el momento preciso durante un combate, podremos hacer perder el equilibrio al enemigo con un contraataque y matarlo de un solo golpe. Una técnica fundamental.

EVALUACIÓN

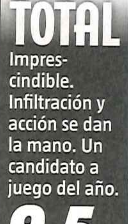


Una jugabilidad increíble, una duración perfecta, un sistema de habilidades y magias divertido y equilibrado, unos gráficos únicos.



La IA deja mucho que desear, el desarrollo es previsible y pierde cierta frescura a mitad de la partida

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Muy particulares, el color y lo negro unidos con un genial toque de acuarela que quizá no guste a todos.	Mete de lleno en el ambiente opresor y oscuro de Dunwall. El doblaje al castellano es excelente.	Infiltración, magia, acción, todo está muy bien combinado y es divertido hasta el último momento.	Nueve capítulos que duran más de quince horas. Muy rejugable si se quieren sacar todos los finales.	No tiene multijugador, ni falta que hace.	Todo funciona como la seda, explora las bondades y corrije los fallos de los juegos en los que se inspira.
9,3	9,6	9,6	9,2	-	9,5



TOTAL

Imprescindible. Infiltración y acción se dan la mano. Un candidato a juego del año.

9,5

TEST

PS3

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

XCOM ENEMY UNKNOWN

UN MITO PUESTO AL DÍA

Género
Acción por turnos
Compañía
2K Games
Desarrollador
Firaxis
Distribuidor
2K Games
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59.95€
www.xcom.com
18

Firaxis ha conseguido dos tareas insensatas: la primera es recuperar un clásico de PC de 1994 venerado por todo jugador de estrategia. La segunda, llevarlo a consola y que el resultado sea uno de los juegos más profundos y tácticos que hemos visto en años. Si el género tiene poco cariño en nuestras máquinas, es porque las interfaces solían ser terribles y el ritmo pausado no es del gusto del jugador moderno. Pues bien, Solomon y los suyos han conseguido un juego frenético con unas reglas sencillas (dos posibilidades por soldado y turno) con una magia similar a la que debió tener el ajedrez en su momento: algo básico con una cantidad de variables impresionante. Eso sí, con mazacotes armados hasta los dientes, siempre en inferioridad numérica y que se desesperan (a veces literalmente, ¡cuidado con el pánico!) contra una invasión alienígena capaz de convertir los nervios de un monje budista en fosfatina. El juego conserva lo más importante del original: el terror. La sensación de mandar a cuatro (hasta seis, luego) tipos contra seres desconocidos, y tener que pelear por cada centímetro de terreno sin saber qué te vas a encontrar está conseguidísima. Más aún, el hecho de que cuando un soldado muere se acabó, eleva ese terror hasta el infinito cuando un mal movimiento, una emboscada o, simplemente, no pararse dos segundos a pensar, deja a tu hombre más valioso al descubierto. Y ahí el juego sobresale: lo que en apariencia es una secuencia de tablero metódica se convierte en un frenético intercambio de carreras hasta cobertura, flanqueos a la brava, y tiroteos que reducen todo a cenizas y humo mientras los malditos alienígenas dan caza al humano. El culmen de todo esto son las misiones de terror y las de bomba, logros de diseño que te obligan a estar en movimiento y exprimir al máximo las capacidades de tus hombres (hasta cuatro clases, cada una con un árbol cerrado de habilidades que hay que explotar como se pueda) mientras el cronómetro o la masacre de civiles siguen su curso impasible.

Esto, en cuanto a lo táctico. Soberbio, espectacular, mejor que el clásico en muchos aspectos. Pero en vez de una sucesión de batallas unidas por una historia (como sucedía con mi querido ***Valkyria Chronicles***), aquí todo se une por un metamapa estratégico donde cada avance nos costará sudor: tenemos una base subterránea que servirá como nexo para todo: investigación, producción, combate aéreo y control de los países aliados. Todo a la vez, así que si alguien se siente desbordado, que no se preocupe: está hecho aposta. La idea es que ellos son más, son mejores y tienen de todo, y tú tienes que rapiñar su tecnología y el poco dinero que te dan los gobiernos terrestres para hacerles frente, poco a poco. La sensación de triunfo ante cada logro, el placer de disparar por primera vez un arma láser o el jolgorio que estalla en la base cuando derribas a tu primer OVNI lo justifican todo. Tapado del año, amigos. »

EL MANEJO DE NUESTRO ESCUADRÓN ES UNA DELICIA. NO ECHAMOS DE MENOS EL RATÓN PARA NADA.

LA ALTERNATIVA



VALKYRIA CHRONICLES.
Permamuerte, estrategia currada y personajes a los que querer. Lo tuvo todo.

Por Javi Sánchez





CADA SOLDADO ES ÚNICO

El juego permite elegir cada detalle de tus soldados, desde crear al bellezón de arriba incluyendo nombre y apodo hasta elegir cada pieza de equipo. Lo último a los aliens les afecta más. eso sí. No entienden el amor.


El juego es como un tahur con una baraja de mil ases: siempre te pilla por sorpresa con nuevos enemigos.

Sabías que...

Jake Solomon, jefe del proyecto, puso como condición para trabajar en el juego que cada miembro se pasara el X-Com original en dificultad alta. Ni CV ni monsergas.

¡Piña va! Los explosivos están muy bien para abrirte camino y reventar coberturas. Procura no matar aliens con ellos: ya lo entenderás.


CUIDA DEL MUNDO. Y el mundo te dará dinero. Los cuadraditos son niveles de pánico. Si se acobardan o no te ven capaz, se irán con los aliens y dejarán de pagarte. Alemania, en su línea.


POR LA CIENCIA. Esta doctora tiene el visto bueno de GLaDOS: si hay que rajar en canal un cadáver alien se hace. Pero no le hagas caso con sus preferencias. Tú quieres armas, no ciencia básica, maldita sea.


COMO SI FUERAN IPADS. Dependes de los ingenieros para mejorar tu equipo con tus descubrimientos. Cuantos más tengas, más barato todo y más cosas puedes hacer. No pares hasta que parezca Foxconn.





EVALUACIÓN


El combate: rápido, fluido, tenso y en el que debería fijarse todo el que quiera hacer los turnos atractivos para los jugadores de ahora.


Pequeños tirones de rendimiento. Entendemos que la complejidad de la gestión del original era enorme, pero aquí se nos antoja un poco corta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Entornos tridimensionales con interiores y buenos efectos. Otro buen producto del Unreal Engine 3.	Voces en castellano. Buenos efectos de combate. Y ruido en la oscuridad que te pondrá histérico.	Cada batalla es un mundo: el sistema de reglas es directo y variado. Lo mejor en turnos.	La táctica es increíble, pero la estrategia se queda pelín corta. Eso sí: 4 modos y Campaña larga.	El multi es curioso: combates versus entre combos de aliens y humanos. Adictivo.	El punto más flojo. Hay momentos de tirones notables. Salir y cargar lo arregla todo, eso sí.
8,9	9,1	9,6	9,2	9,1	7,9


TOTAL

Brillante trabajo de Firaxis que esperamos abra la puerta otra vez al género. Muy, muy adictivo.

9,0

TEST

La historia de la saga XCOM

Los orígenes de la mayor leyenda en el género táctico



Género
4x
Compañía
Microprose
Desarrollador
Mythos Games
Distribuidor
Microprose
Jugadores
Plataforma
PSone



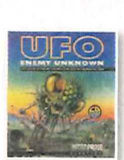


EN MI CASA NO. La invasión de tu(s) base(s) era algo inaudito: ¡el mapa era lo que tú habías construido! ¡Y podías perderlo todo!

UFO Enemy Unknown

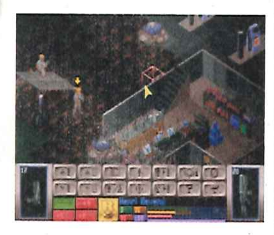
La conexión **Firaxis** con el actual *XCOM* no es un secreto: los hermanos *Gollop* (a los que hay un guiño en el nuevo) crearon una *demo* de un juego táctico con su compañía **Mythos Games** y solo **Microprose** mostró interés. Pero quería algo con una escala mayor, no solo el combate. Algo que se pareciera en alcance a un título suyo, un tal *Civilization*. Con eso, y la sugerencia del jefazo de **Microprose** de meter *aliens* en vez de soldados futuristas (el juego era una secuela del *Laser Squad* de los *Gollop*), los hermanos se pusieron manos a la obra y crearon una brutalidad: un juego prácticamente infinito (el que firma sigue jugando una vez al año) en el que controlar economía, investigación, fabricación, combate aéreo y un tensísimo combate táctico donde cada soldado podía morir para siempre, llevándose consigo su experiencia y el cariño del jugador. ¿Querían un *Civilization*? Tuvieron un *X-Com*, un juego considerado 18 años más tarde como lo mejor que te podía pasar en un ordenador (Amiga y PC, el de Atari ST no era oficial). Su combinación de gestión y tiroteos revolucionó el mundo. Eso, y una dificultad endiablada: aprendías perdiendo partidas, algo que ya casi no se ve.

LA UFOPEDIA. Aprende todo lo que hay que saber sobre criaturas que no existen. Utilidad cero, puntos de molar a millones.



Género
4X
Compañía
Microprose
Desarrollador
Mythos
Distribuidor
Microprose
Jugadores


GOG.com







MEGALOVECRAFT. El teratopulpo más famoso de la literatura inspiraba a los enemigos del segundo X-Com. Aliens de Cthulhu versus los Astrobuzos.



Género
4X
Compañía
Microprose
Desarrollador
Microprose
Distribuidor
Microprose
Jugadores
Plataformas
PSone y PC



XCOM Terror From The Deep

A **Microprose** se le subió a la cabeza el éxito del primero y le dijeron a *Julian Gollop* que querían una secuela en seis meses. *Gollop* les dijo que era imposible, a no ser que solo se cambiasen gráficos y se hicieran pequeños cambios en el juego. **Microprose** dijo que vale, que tenían razón... Y terminaron sacando ellos una secuela hecha en seis meses que cambiaba los gráficos un poco, las mecánicas una pizca, la tierra por el fondo del mar y la dificultad elevada del primero por unos trescientos noventa teclados rotos por el peso de las lágrimas del jugador. Tiene sus fans, pero más allá del masoquismo y de modificaciones de auténtico hijo de Satanás (las mejores armas y armaduras no funcionan en tierra firme/bases alienígenas/donde quiera que no haya agua), esta secuela poco inspirada no corregía ninguno de los defectos del original (esa interfaz de veintitantos botones) y solo aportaba un rollo «lovecraftiano» a medio cocer que... A quien quiero engañar, lo devoramos como si el mismísimo Cthulhu se levantara de *R'lyeh* con hambre de fin de semana. A *Gollop* no le sentó especialmente bien que **Microprose** tirase por la calle de en medio, sobre todo porque encima no le dieron tiempo adicional para culminar un juego demasiado ambicioso...



Gollop lo intentaba, pero no había forma de conseguir que hiciese menús más sencillos, el pobre.



INVASIÓN ART DECÓ. Apocalypse pretendía ser un cruce entre el cyberpunk oscurete de Syndicate y la sci-fi pulp que inspiraba a X-Com.

Género
4X
Compañía
Microprose
Desarrollador
Mythos
Distribuidor
Microprose
Jugadores
Plataforma
PC

XCOM Apocalypse

«Todo lo que podía salir mal, fue a peor». El creador de *X-Com* definía años más tarde este título en el que el mundo se cambiaba por una megalópolis con corporaciones *cyberpunk* e hibridación entre tiempo real y turnos, señal de que alguien había pasado demasiado tiempo pensando «¿y si en vez de *Civilization* meto *Syndicate*?». Tan desastre no es. Confuso, sí. Tedioso, muchas veces (ponte a buscar un *alien* perdido y desarmado por una torre de varias plantas. Por turnos). Que está un poco a medias, se nota. Pero una vez que entrabas dentro, se veían las ideas como destellos en la noche. Ideas que no salvaron la saga ni la carrera de *Gollop*, que mandó a **Microprose** a freír huevos. Ahora está en **Ubisoft Sofia**, petándolo fuerte.

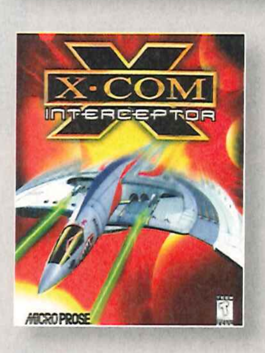




X-COM ENFORCER

«Tenemos la licencia del mejor juego de estrategia y táctica del Universo. ¿Hacemos un *shooter* espantoso en tercera persona?». Eso pasó. Eso se hizo. Y luego la gente se sorprende de que no haya habido un *X-Com* en una década. **Microprose**, de los pulgares te colgaba yo.





X-COM INTERCEPTOR

Microprose decidió juntar la simulación espacial con el metajuego del resto de *X-Com*. El resultado, un churrazo colosal en el que las batallas espaciales eran la peor parte del juego. Vendió 30.000 copias, lo que demuestra que hay cerebro en el jugador de PC.



TEST



Género
Musical
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubi San Francisco
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
89,95 €
149,95 € (con guitarra Epiphone incluida)
www.rocksmith.com
12

ROCKSMITH



LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE SER ROCKSTAR

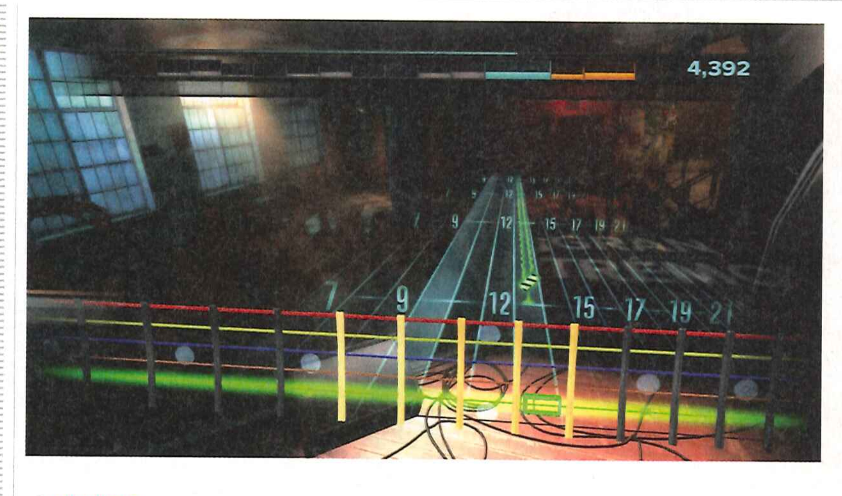
Hasta ahora siempre habíamos pensado que el género musical había perdido atractivo porque ya no quedan canciones «molonas» con las que llenar los juegos, pero con la llegada de ***Rocksmith*** nuestra peregrina teoría se ha ido al traste totalmente. La clave estaba en cambiar la fórmula; la evolución de los títulos musicales ha llevado a las guitarras «de juguete» a incluir más botones, superficies táctiles... Incluso **Harmonix** se atrevió a incluir la posibilidad de tocar con una guitarra de verdad con *Rock Band 3*, pero el periférico era caro y tenía dos problemas que hacían que no terminase de cuajar: la representación de las notas no resultaba familiar para un músico profesional y la curva de dificultad era demasiado inclinada para un simple «jugón».

Ubisoft ha sido la primera compañía en tomárselo en serio y con ***Rocksmith*** se ha dado el salto definitivo: ¿Quieres tocar con un juego musical? Tú pon la guitarra o el bajo, ellos ponen el juego. Lo importante a tener en cuenta es que ***Rocksmith*** no es un título para todo tipo de usuarios, no es un *arcade* que guste a todo el mundo ni nada parecido; por un lado es perfecto para cualquier iniciado al que le apetezca aprender nuevos riffs, acordes o técnicas o si lo único que quiere es divertirse tocando alguno de los 50 temazos que incluye el juego. Pero si nunca has tocado la guitarra, tienes la posibilidad de aprender desde cero. No hablamos de ritmo y digitación únicamente, esto no es un *Guitar Hero*. Desde el primer minuto, el título de **Ubisoft** da todo tipo de consejos y facilidades para aprender a tocar y desenvolverte con una guitarra incluso sin haber tocado nunca una. Aprenderás a afinar una guitarra, a cogerla correctamente, a pisar los trastes, a colocar las manos en la posición adecuada... ¡Hasta te enseñará a colgarte la guitarra y a coger la púa! Lo importante a tener en cuenta por un guitarrista profesional a la hora de atreverse con el título de **Ubisoft** es que las canciones están representadas en pantalla a modo de tablaturas; esas mismas con las que se aprendieron hace años los riffs de Curt Cobain con Nirvana o los acordes de Dave Grohl en Foo Fighters. Así, si estás acostumbrado a las tablaturas no te costará cogerle el truco al juego y si aprendes con él, podrás seguir adquiriendo conocimientos con cualquier tablatura de las que aparecen en Internet o en cualquier revista especializada para guitarristas. La clave en ***Rocksmith*** es el estudiado proceso didáctico del juego y la adaptación automática (incluso en mitad de una canción) a nuestra habilidad con la púa o los dedos en el caso de estar tocando un bajo. Todas las canciones estarán disponibles desde el principio, pero la dificultad y la estructura de las mismas irá complicándose a medida que comiences a controlar el juego. La primera vuelta a un »

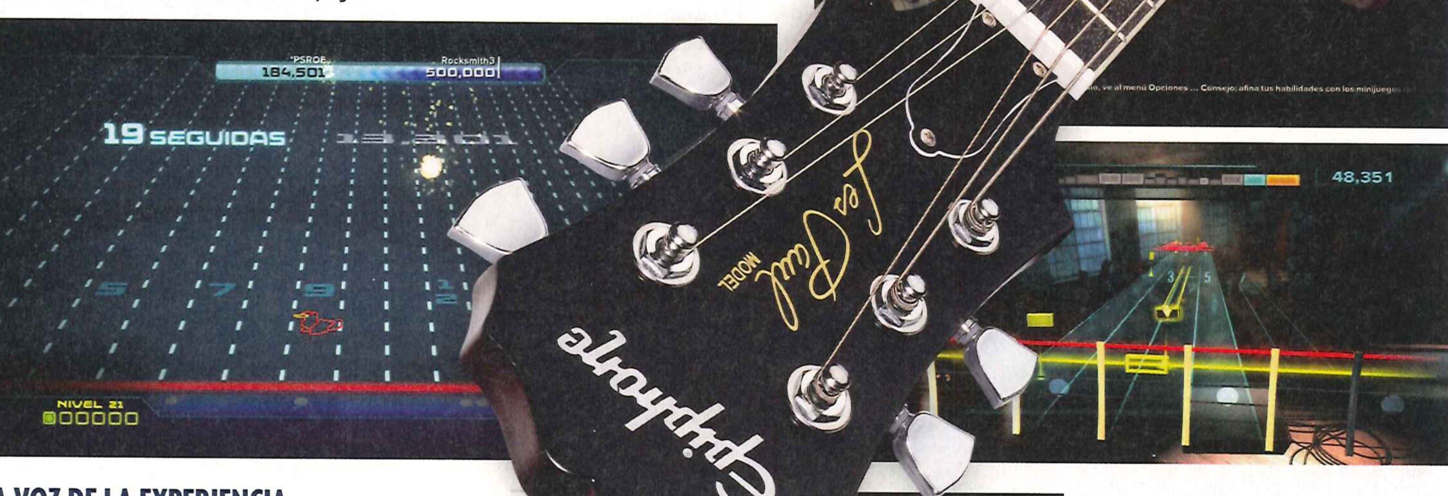
LA ALTERNATIVA



ROCK BAND 3. Si aprender a tocar una guitarra de verdad te viene grande, lo pasarás mejor con Rock Band.



MINIJUEGOS. Cuando te aburras de «dar cera, pulir cera» y quieras diversión pura y dura, descubrirás que todos los conocimientos adquiridos en cuanto a acordes y demás técnicas podrán ser utilizados de una forma más lúdica a través de ocho divertidísimos minijuegos.



LA VOZ DE LA EXPERIENCIA

Los primeros en probar el título de **Ubisoft** en nuestro país fueron nada menos que los miembros de grupos como Dinero, Dover, Georgina y Despistaos. Según ellos, la experiencia es totalmente increíble: «practicas mucho sin darte cuenta», «una forma perfecta de divertirse y aprender a la vez», «es tan divertido que se te olvida que estás esforzándote por hacer un acorde o una nota real», «para aprender a tocar la guitarra y disfrutar haciéndolo».





112,713 70,872

MULTIJUGADOR. Para sentir lo más parecido a tocar en una banda, búscate a un amiguete y dalo todo en el modo multijugador. La mejor dupla posible se da si unes a un guitarrista y a un bajista en este modo.

LA FORMA MÁS DIVERTIDA Y ENTRETENIDA DE APRENDER A TOCAR LA GUITARRA DESDE CERO





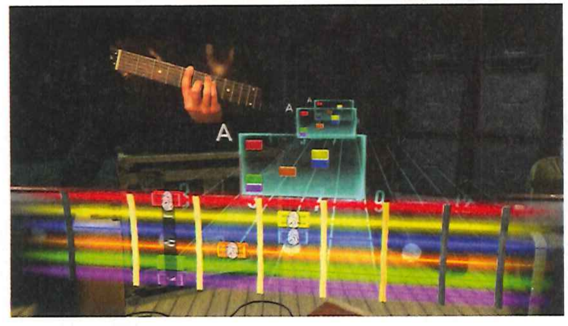


LA PRESENTACIÓN DE LAS NOTAS ES SIMILAR AL DE LAS TABLATURAS; UN GUIÑO A LOS GUITARRISTAS DE VERDAD.

EL EXPERTO OPINA: KRESPO DE DESPISTAOS.

«Todo hay que decirlo, aunque la ristra de tutoriales del principio me desanimaron un poco porque creía que lo sabía todo, acabé aprendiendo cosas nuevas con el juego. ***Rocksmith*** me ha ayudado a conocer nuevas bandas, nuevas canciones... y por qué no, nuevos riffs y acordes que me han encantado y que no dudaría en poner en práctica con nuevas canciones de Despistaos. Como guitarrista, tengo que decir que ***Rocksmith*** es terriblemente divertido... ¡y pica muchísimo!»



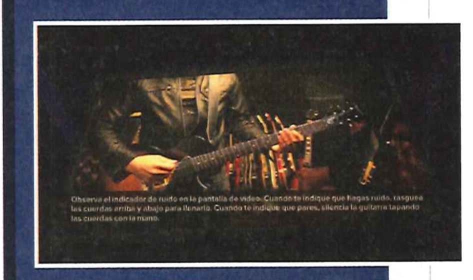


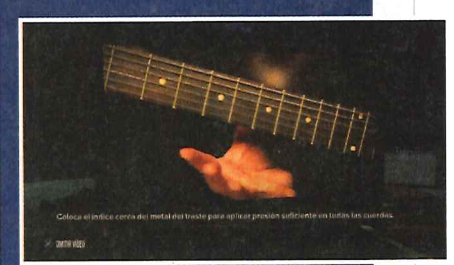
TÉCNICAS

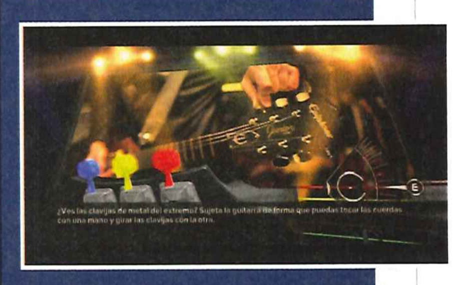
A medida que avances en el juego y aprendas a tocar cada vez mejor, irás desbloqueando nuevas técnicas que se irán añadiendo a las canciones. Además, si quieres practicar y aprender por tu cuenta podrás recurrir a los Desafíos de Técnica, que pondrán a prueba tu habilidad para realizar slides, hammer-on/pull-off, trémolos, acordes de quinta, acordes de cejilla, bends, etc. Y eso con la guitarra, porque el bajo cuenta con sus propias técnicas: quintas, octavas, síncopas, slapping, popping...

El juego cuenta con todo tipo de esquemas y video-tutoriales en los que se explica a la perfección cómo hacer cada una de las técnicas.

Tutoriales







Aunque al principio puede resultar algo apabullante, agradeceremos que el juego nos esté guiando continuamente en el proceso de convertirnos en un guitarrista o bajista de verdad. ***Rocksmith*** atesora todo tipo de tutoriales y vídeos que nos enseñarán todas las técnicas y trucos para tocar en condiciones: cómo colocar las manos, cómo hacer determinados acordes...

tema requerirá tocar una o dos cuerdas, notas muy cercanas entre sí, en la parte superior del mástil... Y a medida que lo hagas mejor, incluso durante la canción, se irá complicando con acordes, técnicas, punteos... Con las opciones del menú ocurrirá lo mismo; hasta que no demuestres tu habilidad en el juego no se abrirán determinados apartados para no abrumarte... bastante complicado es aprender a tocar la guitarra o el bajo con un videojuego como para encima atosigar al jugador con cientos de opciones y posibilidades desde el principio.

Lo mejor que se puede hacer para disfrutar al máximo de la experiencia ***Rocksmith*** es dejarse llevar por su modo principal, Trayectoria, que irá mostrándote poco a poco y siempre dependiendo de tu habilidad, cada uno de los modos de juego disponibles. Y es que en el título de **Ubisoft** no todo es tocar las canciones; la experiencia ***Rocksmith*** abarca muchos otros campos relacionados directa o indirectamente con la capacidad de tocar el bajo y la guitarra. El modo más importante es sin duda el denominado Técnicas, en el que se nos propondrán nada menos que doce diferentes desafíos de técnica en los que pondrán a prueba nuestra habilidad para realizar *bends*, *slides*, trémolos, acordes de quinta, acordes de cejilla... Y si te cansas de estudiar o de interpretar las canciones del juego, tienes dos opciones: jugar «de verdad» o tocar la guitarra libremente. Para la primera opción, el juego atesora ocho diferentes minijuegos en los que tendrás que poner a prueba tu habilidad con la guitarra para acabar con oleadas de zombis (realizando el acorde requerido), matar el máximo número de patos al estilo *Space Invaders* (tocando la nota en el traste adecuado), etc. La segunda opción permitirá a los expertos de la guitarra experimentar con todo tipo de combinaciones de pedaleras (previo, bucle y posterior), amplificadores y pantallas. Eso sí, tendrás que jugar muchísimo para desbloquear todos los pedales, amplis, pantallas... ¡y guitarras!

Si tocas la guitarra, ***Rocksmith*** te va a encantar; es divertido, original y te ayudará a mejorar tu técnica. Y si lo que quieres es aprender a tocar, no imaginamos una forma mejor y más efectiva de hacerlo.

El pack del juego incluye un desplegable con las posibles configuraciones de audio para evitar retardos y el cable USB-Jack para conectar el bajo o la guitarra.

SI TE GUSTA LA MÚSICA, SEPAS O NO TOCAR LA GUITARRA O EL BAJO, ROCKSMITH TE VA A FASCINAR



MODO AMPLIFICADOR. Todo buen guitarrista que se precie empleará horas y horas probando combinaciones entre pedales, amplis, pantallas y diferentes guitarras en este original modo de juego.



ESPECTACULAR REPERTORIO. Entre las cincuenta diferentes canciones que incluye el juego encontrarás hits como Rebel Rebel de Bowie, Slither de Velvet Revolver, Boys Don't Cry de The Cure...



ROCKSMITH RECOMIENDA. A medida que avanzamos y mejoramos nuestro estilo, el mismo juego nos recomendará la práctica de una determinada técnica o la interpretación de una canción específica.

EVALUACIÓN



Es perfecto para iniciarse y aprender (muchísimo) a tocar un bajo o una guitarra. Y si ya tocas, te ayudará a mejorar y es divertidísimo.

No todo el mundo tiene una guitarra o un bajo en casa para poder disfrutar de Rocksmith. Si no estás dispuesto a perseverar, olvídate de él.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No es algo decisivo en el juego. Lo más destacable es la gran cantidad de video-tutoriales que atesora.	Pedales, amplificadores, pantallas... La calidad de los efectos y de la reproducción es perfecta.	Perfecto para que un músico se divierta y mejore y para aprender a tocar la guitarra o el bajo.	Sus cincuenta canciones son lo de menos, las horas de diversión y aprendizaje no tienen precio.	Podrás adquirir nuevo equipo con el que experimentar y nuevas canciones en su tienda On-line.	La emulación de pedales de efectos, amplificadores y pantallas es simplemente increíble.	Va más allá del «juego musical». Te ayudará a aprender y mejorar.
7,0	9,8	9,3	9,0	7,0	8,9	9,2





Tanto las secuencias como las repeticiones, despues de una acción destacada, ponen de manifiesto la tremenda calidad gráfica.





Género
Deportivo
Compañía
2K Sports
Desarrollador
Visual Concepts
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.2kgames.com
3







NBA 2K13



LA NBA YA HABLA ESPAÑOL







Cuando a principios de los 90 apareció la primera versión de *NBA2K*, nadie podía pensar que aquel programa, lanzado únicamente para Dreamcast, se convirtiera en el rey indiscutible dentro de los simuladores de baloncesto. El posterior paso a **PS2** fue todo un acontecimiento, pero fueron sobre todo las primeras entregas para **PS3** las que marcaron la diferencia con *NBA Live*, el entonces título de referencia. La seña de identidad de la saga *2K* ha sido siempre la jugabilidad buscando un control intuitivo y un comportamiento de la IA muy realista. Frente a este aspecto su eterno rival apostó por la localización para nuestro mercado, con carátulas individualizadas, con un joven Pau Gasol, comentarios en español, de la mano del tristemente desaparecido Andrés Montes, y la inclusión de selecciones nacionales. Año tras año, la jugabilidad de *NBA 2K* mejoraba, aumentando las diferencias en este apartado, pero faltaba ese guiño a nuestro mercado que desequilibrara definitivamente la balanza. En este escenario, **2K Games** inició un proceso que dio sus primeros frutos con las carátulas en las que aparecían Sergio Rodríguez, Garbajosa y Calderón, unas veces juntos y otras individualmente. Sin embargo, el paso siguiente se ha hecho esperar hasta la entrega de 2013, en la que por primera vez se incorporan comentarios en español. Esta

NBA 2K13 INCORPORA CONECTIVIDAD CON DISPOSITIVOS MÓVILES

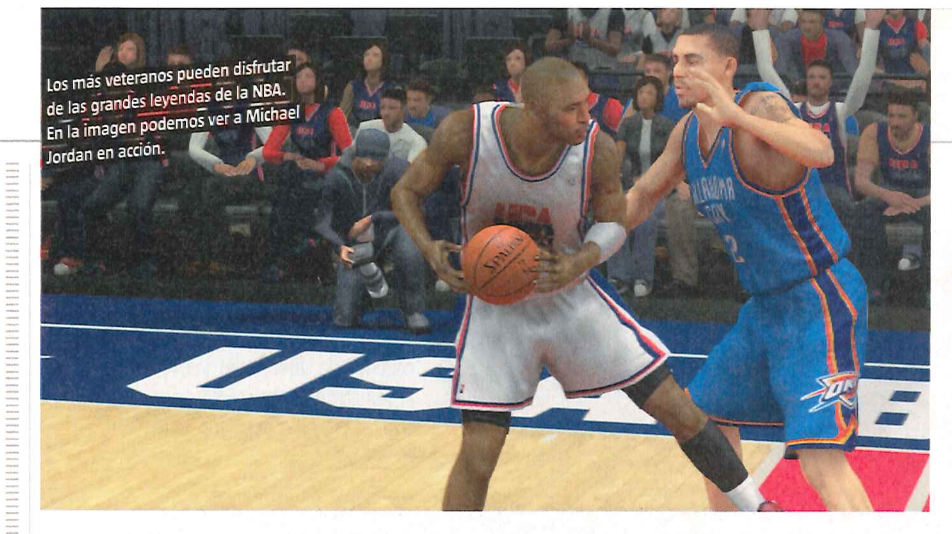
circunstancia tiene aún más importancia si se tiene en cuenta que es el único mercado con comentarios propios y que no se trata de unos comentaristas cualquiera. Para la ocasión han contado con Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga, de sobra conocidos para los aficionados a la NBA tanto por su labor en **Canal +** como en múltiples revistas especializadas. Sus voces ponen el acento español con multitud de comentarios en los que han tenido que repetir la misma frase con varias entonaciones para adaptarse al desarrollo del juego. El resultado es más que digno, logrando formar parte del entorno de los partidos de una forma natural, sin necesidad de hacer grandes excesos. La carátula también tiene acento español, ya que el segundo de los Gasol debuta en estas funciones, acompañado por el MVP de 2011 Derrick Rose (Chicago Bulls) y el rookie del año en 2011 Blake Griffin (Los Angeles Clippers).

Sobre la cancha, **Visual Concepts** busca dar una vuelta de tuerca adicional con una serie de cambios en la configuración del juego que sorprenderán a los veteranos de la saga. La más llamativa es la necesidad de pulsar L2 para poder utilizar el ya clásico *isomotion* que ha sido el sello de la saga. Esta circunstancia reduce el automatismo del juego haciendo que las acciones de cara a canasta se contengan en número.



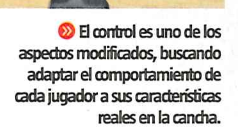


NBA 2K12. Después de las noticias de EA, un año más los aficionados al baloncesto se quedan sin alternativa.


Los más veteranos pueden disfrutar de las grandes leyendas de la NBA. En la imagen podemos ver a Michael Jordan en acción.

ESPAÑOLES POR EL MUNDO

La colonia española en la NBA está representada por los hermanos Gasol, Ricky, Ibaka y Calderón. Por su parte, la reciente incorporación de los Portland Trail Blazers, Víctor Claver, se incluirá en las futuras actualizaciones tal y como nos tiene acostumbrados la saga. Además, esta entrega vuelve a contar con la larga lista de jugadores históricos que aparecieron en la versión de 2012. Hay que recordar que la mirada al pasado fue la apuesta del año anterior ante el parón de la NBA en el primer tramo de la temporada.



El control es uno de los aspectos modificados, buscando adaptar el comportamiento de cada jugador a sus características reales en la cancha.



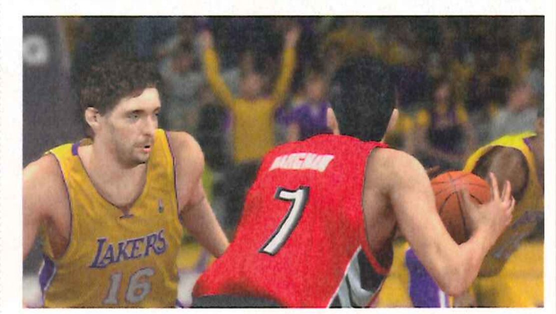
Los cambios de estrategia pueden realizarse sobre la marcha o solicitando un tiempo muerto.



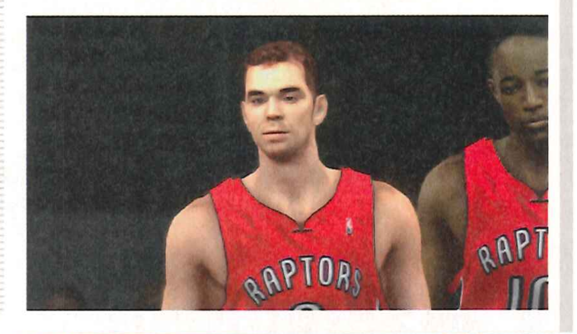


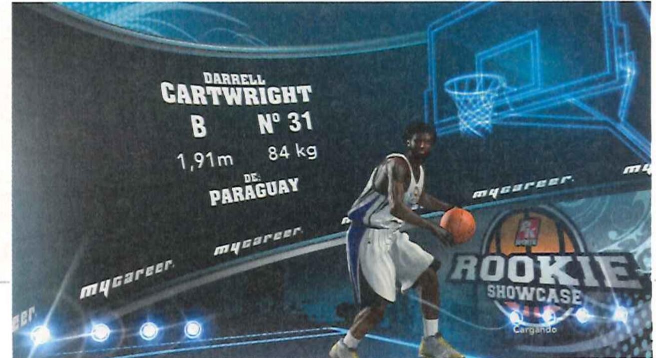




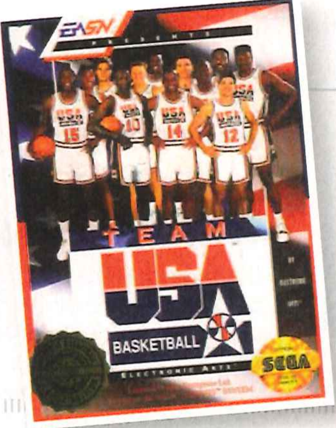












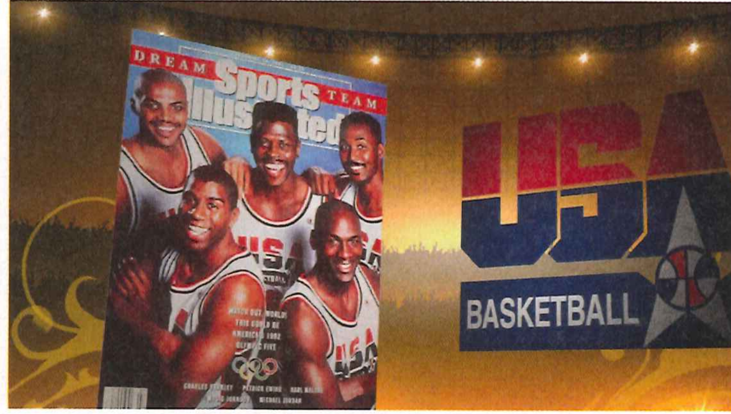


¡VUELVE EL DREAM TEAM!

Aunque estamos acostumbrados a todo tipo de equipos históricos, sorprende que el auténtico Dream Team no había vuelto a aparecer desde USA Basketball para Mega Drive. Además, está presente la selección olímpica de Londres 2012, con las estrellas actuales de la NBA.



Es posible que los miembros del Dream Team se enfrenten a jugadores actuales de la NBA.









ACTUALIZACIÓN. La actualización de plantillas se realizará utilizando Internet. No obstante algunos de los jugadores (como Steve Nash) ya están incluidos en sus nuevos equipos.

MODOS DE JUEGO. La variedad de modos es otro de los aspectos destacados. En la imagen se aprecia el modo Mi carrera en el que una barra indica el reconocimiento de tu labor por los compañeros.

COMENTARIOS EN ESPAÑOL. Los comentarios en español se descargan con un código incluido en el juego. Depués puedes elegir entre comentarios en español y en inglés.

Sin embargo se facilita la realización de bloqueos, que manteniéndose en L1, permite elegir (en función del tiempo que se mantenga pulsado), si el jugador que bloquea continua hacia canasta o se abre a posiciones exteriores. Si a estas modificaciones le unimos la variedad de acciones de los jugadores (se incluyen 33 habilidades diferentes) nos encontramos ante un juego vibrante en el que la espectacularidad se mezcla en dosis razonables con la dinámica habitual de un partido de baloncesto. Relacionado con el control, hay que mencionar la eliminación de la opción de *PS Move* que se ofreció en la anterior versión. En honor a la verdad esta ausencia no supone una gran pérdida ya que no aportaba demasiado en un programa en el que la simulación es la base. En el resto de opciones se mantienen los modos Mi equipo y Mi carrera en los que hay que ir mejorando las características de un equipo (en el primer caso) y de un jugador (en el segundo). En todos los modos está muy presente la actualización On-line, estando previsto el cambio en la cotización de los jugadores en función de su rendimiento real en la temporada. Otro aspecto digno de mención es la inclusión, por primera vez desde 1992, del auténtico *Dream Team* junto a una amplia lista de jugadores actuales e históricos. También merece una referencia, la apertura hacia los dispositivos móviles, con la inclusión de minijuegos en una aplicación gratuita para móvil, denominada *MyNBA2K*, y de *Mylife*, un juego social en **Facebook**. Los progresos de ambos son transferibles al programa de **PS3**, permitiendo obtener premios.

EL MEJOR SIMULADOR DE BALONCESTO AHORA CON ACENTO ESPAÑOL

EVALUACIÓN



Por primera vez se introducen comentarios en español en la saga. Ya solo faltan las selecciones nacionales o los equipos FIBA.



El cambio en la configuración del control puede chocar inicialmente, pero con un poco de práctica no es difícil acostumbrarse.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Se pone especial atención en reflejar el estado de ánimo de los jugadores con gestos de rabia y de alegría.	Destacan los comentarios en español y una banda sonora con con grupos como Coldplay o U2.	Sigue siendo el aspecto en el que se fundamenta el programa. Hay cambios en la configuración.	Para dominar los secretos del juego es necesario empaparse de las múltiples jugadas de pizarra.	Permite la actualización de datos, adaptándolos a la evolución real de la NBA.	La eliminación de PS Move no pesa demasiado. Mencionar la conectividad con los dispositivos móviles.
9,6	9,6	9,6	9,5	9,3	8,8



PlayStation®Plus llega en Noviembre a PS VITA

PSVITA.COM

PlayStation Network

3

www.pegi.info

HAY UNA FORMA MÁS FÁCIL DE DEMOSTRAR LO LISTO QUE ERES.

Ejercita tus neuronas en 4 increíbles categorías y 20 pruebas de memoria, lógica, lenguaje y cálculo. ¿Pero de qué sirve ser el más listo si no puedes demostrarlo? comparte tus resultados y reta a tus amigos a través de tus redes sociales favoritas. **Smart As...™**. El juego de entrenamiento mental para la generación social, sólo en **PlayStation®Vita.**

PLAYSTATION VITA ES OTRO MUNDO



PS VITA

PlayStation®Vita

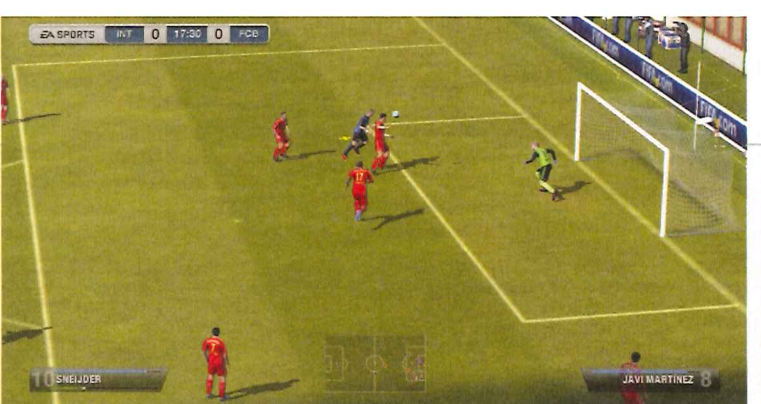






Smart as™©2012 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Climax Studios. "SMART AS" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.









Es una lástima que no se haya innovado con respecto a FIFA Football, pero también hay que decir que esa primera entrega de FIFA para PS Vita era impecable en todos sus aspectos. El apartado más espectacular es el gráfico, donde poco o nada tiene que enividar a la versión creada para PlayStation 3.





Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Sports
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
49,95 €
www.ea.com/es/fifa13

3

FIFA 13

UN DECEPCIONANTE DÉJÀ VU JUGABLE

Como suponemos que antes de leer este texto habrás mirado la nota (y si no, lo habrás hecho ahora), vamos a empezar desorientando un poco: la versión de **PlayStation Vita** de ***FIFA 13*** es el mejor juego de fútbol creado para una portátil. También tenemos que decir que si nunca llegaste a tener o a probar *FIFA Football*, esa versión de *FIFA 11* específica para **Vita** lanzada hace unos ocho meses, ***FIFA 13*** te encantará. Aquel *FIFA* era una versión calcada de la entrega que unos quince meses antes había maravillado a todos los usuarios de **PlayStation 3**. Físicas, controles, regates, plantillas, dificultad, modos de juego... Todo era igual que en la entrega para **PS3** que había sido lanzada poco más de un año antes, toda una proeza para un sistema recién aparecido en el mercado. Además, las posibilidades táctiles de la nueva portátil de **Sony** abrían todo un mundo de posibilidades: podíamos pasar el balón a cualquier jugador tocando sobre él en la pantalla y, lo más importante, disparar a portería con la dirección y la potencia deseadas pulsando en la zona del panel táctil trasero.

El mayor fallo de dicha versión es que incluyó los controles de *FIFA 11*, cuando *FIFA 12* (en su versión **PS3**) había estrenado un flamante y complejo sistema de control que afectaba sobre todo a la defensa, haciendo los partidos más realistas y entretenidos. ¿Y por qué hemos empleado más de la mitad del texto en definir un juego que salió hace ocho meses? Porque ***FIFA 13*** es, por mucho que nos duela decirlo, el mismo juego... Aunque con las plantillas actualizadas como en la versión de ***FIFA 13*** para **PS3**. *FIFA Football* y ***FIFA 13*** son el mismo juego; misma dificultad, mismos controles... y mismos fallos. De acuerdo, las plantillas se han actualizado, los menús han cambiado, las equipaciones son las de la actual temporada pero, ¿merece la pena pagar 25€ más que por *FIFA Football*, ya rebajado a la mitad en la mayoría de las tiendas, por esas mejoras?

Y si el «nuevo» sistema de defensa, utilizado ya en dos entregas para **PS3**, no ha llegado a **Vita**, imaginad lo que ha sido de los nuevos juegos de habilidad presentes en la entrega para la consola de sobremesa o de, más fácil de implementar aún y perfecto para una portátil con 3G, el original sistema de actualización en tiempo real *FIFA MatchDay*; efectivamente, ni rastro. ***FIFA 13*** es el mejor juego de fútbol portátil de todos los tiempos, pero si ya tienes *FIFA Football*, es una forma de tirar el dinero en PSN o en una tienda de videojuegos.

SUS SIMILITUDES CON FIFA FOOTBALL RESTAN VALOR AL QUE, A DÍA DE HOY, ES EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL PARA PS VITA

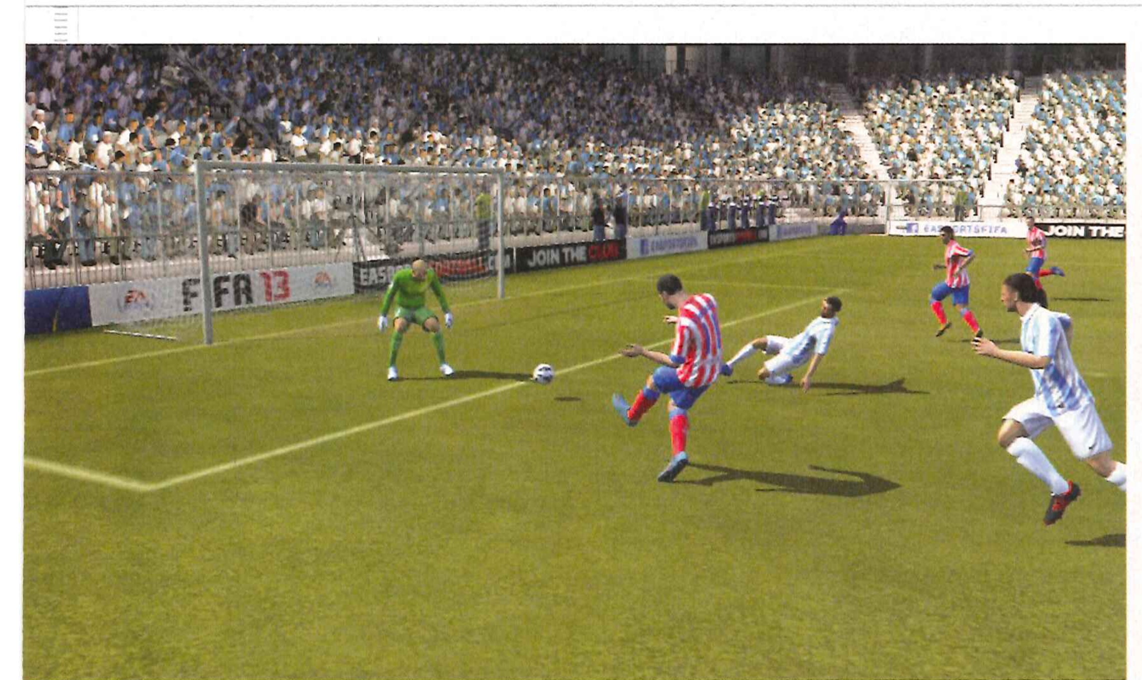
LA ALTERNATIVA



FIFA FOOTBALL. Es el mismo juego, con las alineaciones 2011-2012, pero cuesta la mitad.

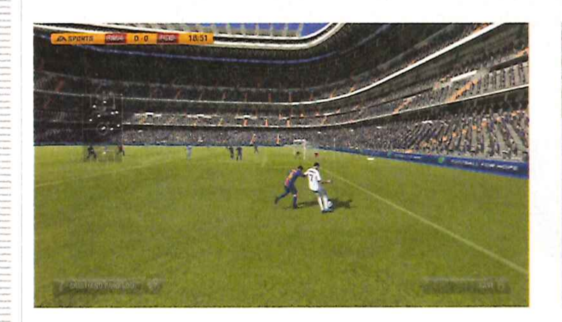


Por Doc

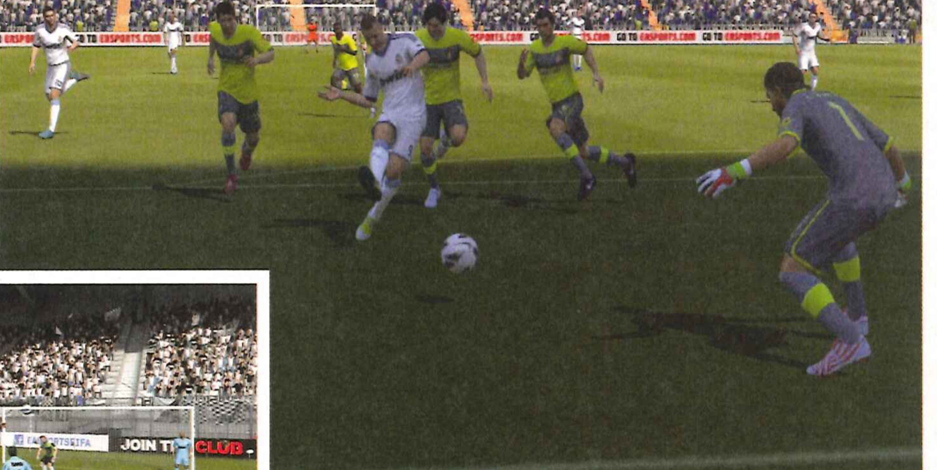




Aunque su jugabilidad sigue siendo la misma que la de FIFA Football, han sido actualizadas las equipaciones y todos los fichajes en todas las ligas incluidas.







No tiene el motor de físicas de la versión PS3, pero aun así es muy realista.





El toque PS Vita



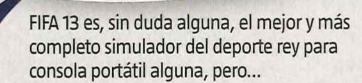
Podrás utilizar el panel táctil trasero para ajustar la potencia y la dirección con precisión a la hora de tirar a puerta. Al principio cuesta jugar sin tocar el panel, pero una vez te acostumbras, pondrás el balón donde quieras.



También requiere algo de habilidad y costumbre, como el tiro a puerta, pero la pantalla táctil de PS Vita te permitirá pasar el balón a cualquier jugador en pantalla tan solo tocando sobre él.



Y aunque la saga en Vita sigue sin modo ad hoc, contiene una buena cantidad de opciones para jugar a través de Internet, sin apenas retardo. La opción más original es la de crear o unirte a una liga personalizada.



EVALUACIÓN



FIFA 13 es, sin duda alguna, el mejor y más completo simulador del deporte rey para consola portátil alguna, pero...

... Los que compraron FIFA Football en su día no encontrarán ninguna mejora en FIFA 13 salvo por la actualización de equipaciones y fichajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La versión para Vita de FIFA 13 no tiene nada que envidiar, gráficamente, a la diseñada para PlayStation 3.	Parte de la banda sonora de la versión PS3 de FIFA 13 se encuentra intacta en esta entrega.	Si no eres nuevo en la saga, verás que se juega igual que al FIFA de PS3 lanzado en 2010.	Los modos Carrera, Conviértete en Profesional y On-line te darán juego mucho tiempo.	Todo hay que decirlo, jugar On-line a FIFA 13 es una delicia. Sin lag ni cortes de ningun tipo.	Idéntico a FIFA Football y, lo más importante, con sus mismos fallos. ¿Dónde está el modo ad-hoc?
8,8	9,0	7,5	8,5	9,0	5,0



TOTAL

El mejor juego de fútbol para Vita... pero idéntico a su anterior entrega.

7,0

TEST

Servidor acabó rindiéndose en este torneo, lo que significó el final de mi aventura: para los habitantes del pueblo era un cobarde, y una turba de ninjas blindados acabó por convencerme de que debía largarme.



Género
Simulador de ronin cansadamas
Compañía
NIS America / Spike
Desarrollador
Acquire
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés-japonés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.740 MB)
P.V.P. Recomendado
50,95 €
www.wayofthesamurai4.com/
16

LA ALTERNATIVA



RYU GA GOTOKU KENZAN!
El Yakuza «de época» de Sega sigue inédito en occidente. Merece la pena aprender japonés solo por jugarlo.

WAY OF THE SAMURAI 4

LA DELGADA LÍNEA ENTRE EL REALISMO Y EL ABSURDO

Los mediocres gráficos de ***Way Of The Samurai 4*** no invitan demasiado a profundizar en él (de ahí los palos que se ha llevado por parte de la crítica, a uno y otro lado del charco), pero tras unas cuantas horas de juego acabarás por descubrir en él virtudes sorprendentes. La más importante, su desparpajo para navegar entre el realismo más absoluto y el humor más becerro. Hablamos de un juego que recrea uno de los momentos más importante de la historia de Japón (la llegada de los occidentales y sus «barcos negros», que rompieron un aislacionismo de varios siglos), a través de unos personajes deliciosamente absurdos. Cómo definir si no, la aparición de Laura Lita (una embajadora inglesa de 12 años), secundada por una comandante de la marina británica llamada Melinda... ¡Megamelons! y el no menos llamativo Conde Jet Jetkins. El reparto local tampoco tiene desperdicio, empezando con las lascivas hermanas Kinuwaga (hijas del preboste local), que tienen la entrañable afición de infligir castigos sadomaso a todos aquellos que acaben dando con sus huesos en el calabozo del pueblo. Y ahí va otra perla: podrás seducir a todas las féminas que alcance tu vista (ancianas y occidentales incluidas, estas últimas cuando logres que reabran la academia de idiomas, lo que te permitirá comunicarte con los «gaijin»), y tumbarlas sobre el tatami tras dejar KO (a traición) a sus maridos/padres.

Pero ojo, no estamos ante un simulador de Fernando Esteso con kimono, sino ante la fiel recreación de la vida de un ronin, un samurái sin señor, hasta sus últimas consecuencias. Tendrás que vigilar el estado de tus armas (o verás como tu katana se rompe en el momento decisivo del combate) y decidir para quien trabajar: del lado de los aislacionistas, ayudando a los occidentales o siguiendo los dictados del siniestro Onsen Kinuwaga. Tus acciones marcarán el desarrollo de la historia hasta el punto de que habrá ocasiones en la que tu única salida será abandonar el pueblo y empezar de cero (o bien suplicar que te maten, algo que puede suceder a los cinco minutos de juego). Con una sola frase, en un solo acto, pasarás de héroe a canalla, de nacionalista a traidor. En cada una de «tus vidas» cambiarás el aspecto físico de tu personaje y tomarás decisiones que te abrirán unos escenarios y te cerrarán otros, y que marcarán el destino del resto de los habitantes de Amihama. Ayuda a los occidentales a abrir su hospital y podrás curar tus heridas... pero harás que suba la inflación en el pueblo. El juego incluso reaccionará ante tu gusto por la sangre: si matas a mucha gente, en tu siguiente vida descubrirás cómo se han multiplicado las fuerzas del orden.

Way Of The Samurai 4 está a eones de alcanzar la calidad de los *Yakuza* de **Sega** (por citar una saga de mecánica similar). Amihama no es tan grande para justificar tanta carga al pasar de una zona del pueblo a otro, y los gráficos tienen *bugs* tremendos. Pero su chiflada localización en inglés (¿Qué se fumaría el tipo que la realizó?) y su desconcertante mecánica lo convierten en una rareza deliciosa, que no deberías perder de vista... por si acaba bajando de precio.

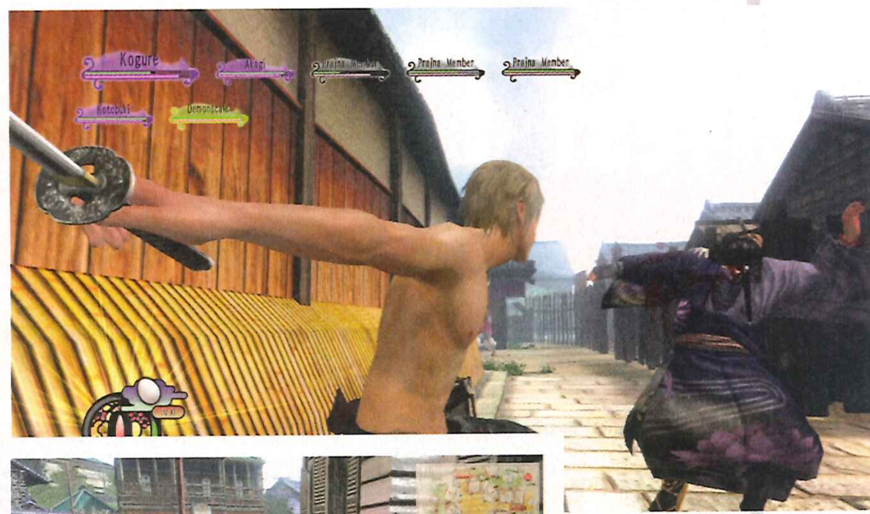
ES LA RECREACIÓN DE LA VIDA DE UN RONIN, AUNQUE A VECES PAREZCA UN FERNANDO ESTESO CON KIMONO





UN SOLO RONIN CON MUCHOS ROSTROS

En cada una de tus «vidas» podrás modificar el rostro de tu personaje, su vestimenta o su forma de luchar. Incluso podrás desbloquear items y apariencias especiales.







Es esencial llevar tres armas encima, por si alguna acaba rompiéndose en pleno combate. En este menú podrás cambiar de arma, elegir combatir a puñetazos e incluso la manera de agarrar la katana.



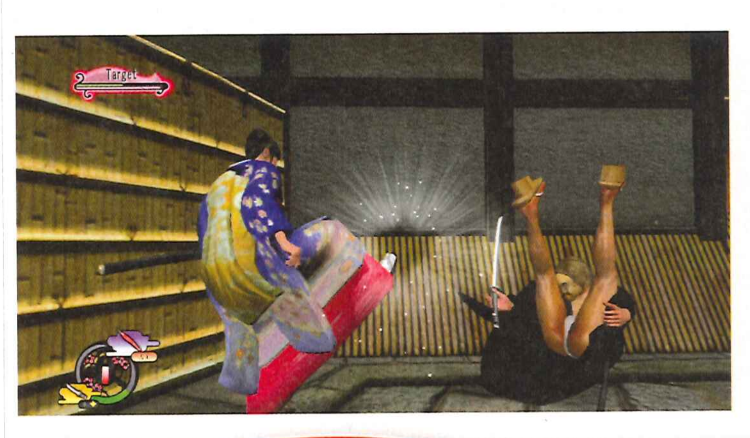
EL PEDRO OSINAGA DE CIPANGO. Podrás seducir a todas las mujeres del pueblo. Tras camelarla con tu pico de oro, tendrás que infiltrarte en su casa y propinarle un cascotazo a su padre o marido para llevártela al huerto.



CÓMO PASAR DE HÉROE A CANALLA, EN SOLO UNA FRASE. Desde el primer minuto del juego podrás cambiar el destino de tu ronin al elegir una frase u otra. Y no digamos el de la embajadora de 12 años. Pobre.



LAS CALIENTES NOCHES DE LAS HERMANAS KINUGAWA. Ojo con hacer el mangurrián: podrías acabar en el calabozo del pueblo y sufrir las torturas de estas tres hermanas en otros tantos minijuegos.





EVALUACIÓN



La galería de secundarios, empezando por esa imposible embajadora de 12 años. Los escarceos amorosos en plena noche. Los minijuegos sado.

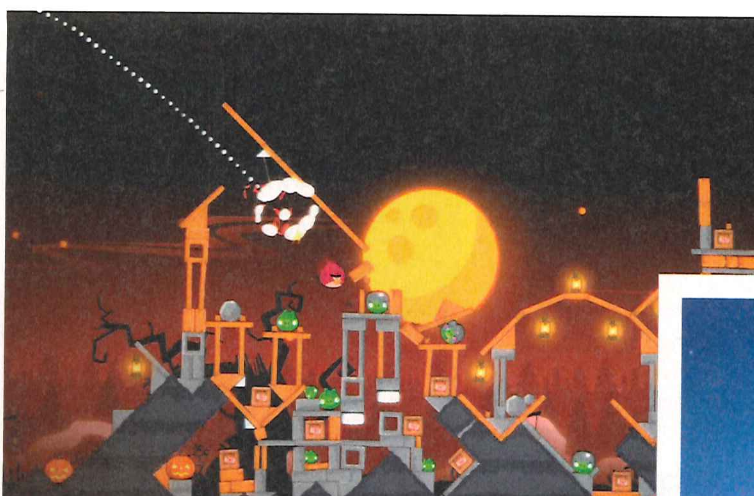


Demasiadas cargas para un pueblo tan pequeño. Bugs gráficos a mansalva, personajes clonados a centímetros de distancia...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Piernas que atraviesan el suelo, NPC idénticos... No se han partido la cabeza con los gráficos, no.	Voces en japonés. Lo mejor, los efectos de sonido durante nuestros maratones amatorios.	Los controles son confusos, pero tras unas horas, aprenderás a luchar con la maestría de Toshiro Mifune.	Tus actos y decisiones harán que ninguna partida sea igual. Aunque empieces la aventura una y otra vez.	Podrás subir a tu personaje a las partidas de otros jugadores y hacerte con sus espadas.	A estas alturas no nos explicamos cómo un mapa tan pequeño requiere tantas cargas desde BD.	Mejor de lo que parece a simple vista. No le pierdas el rastro y espera a que baje de precio.
7,2	8,0	8,2	8,4	8,0	7,0	7,9





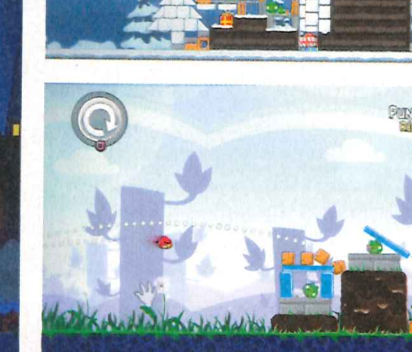


Trilogy induye todos los niveles originales de Angry Birds, Angry Birds Seasons y Angry Birds Rio, más 19 niveles exclusivos.

Los gráficos, que alcanzan los 1080p de resolución, son sencillos pero encantadores.



Housemarque (Super Stardust HD, Outland...) se ha encargado de la adaptación de los originales de Rovio. Así que todo se queda en Finlandia.







Género
Derribos avícolas
Compañía
Rovio/Activision
Desarrollador
Housemarque
Distribuidor
Activision
Jugadores



On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,95 €
trilogy.angrybirds.com



ANGRY BIRDS TRILOGY

UNA CARNE DE POLLO SABROSA PERO MUY CARA

El *Angry Birds* original es quizás el mayor exponente de hacia dónde está dirigiéndose el futuro del videojuego: barato, sencillo, adictivo y al alcance de cualquier *smartphone*. Convertidos en un fenómeno planetario (y muy lucrativo), era cuestión de tiempo que alguna «major» dirigiera sus mirada hacia los pollos de **Rovio**. Sobre el papel, la idea de adaptar a **PS3** las tres primeras entregas de *Angry Birds* (al original se le añaden *Seasons* y *Rio* -aunque se echa en falta el último, *Space*-) es atractiva: sus 600 niveles garantizan más de 100 horas de juego (según cálculos de la propia **Activision**). Los gráficos, aunque sencillos, lucen maravillosamente en HD, y la mecánica sigue siendo irresistiblemente adictiva, sobre todo cuando se juega con *Move*. El único, pero decisivo, hándicap es el precio. Con los originales de *iOS* a 0'79 € (la suma total son 2,37 €), no nos salen las cuentas si los comparamos a los 29,99 € que cuesta este BD de **PS3**. No sabemos si la política de **Sony** impide lanzar un producto nuevo por debajo de un precio férreamente estipulado (quizás por evitar la proliferación de morralla, como la que invadió **PSone** y **PS2** en sus últimos años de vida), pero pretender cobrar 30 euros por tres juegos que casi todo el mundo ya ha descargado en su móvil por un precio diez veces menor (y más aún si hablamos de un *smartphone* con *Android*) es pecar de optimistas, sobre todo con la crisis galopante que estamos viviendo.

Supongo que el principal destinatario de este producto son los niños, devotos de los pollos de **Rovio** gracias a la marabunta de *merchandising* que puebla hasta las tiendas de chuches. Este disco puede ser una buena alternativa para esos padres que no quieren que sus churumbeles sigan arañando con las uñitas el *smartphone* o la *tablet* familiar. Criaturitas.

LA ALTERNATIVA

ANGRY BIRDS (CHROME)
Gratuito, y accesible desde cualquier navegador. Eso sí, no esperes unos gráficos maravillosos.



MEJOR CON MOVE

Aunque no se juega nada mal con *DualShock 3*, el uso de *Move* nos aproxima mucho más a la mecánica táctil del *Angry Birds* original. De hecho, lo que harás es mover un puntero con forma de mano y actuar como si estuvieras tocando la pantalla.



EVALUACIÓN

Nadie pone en duda las virtudes del juego de Rovio, pero pagar 30 € por algo que se puede encontrar por 3 € en iPhone... ya son ganas. Eso sí, conéctale el mando de PS Move y tendrás a los niños lobotomizados frente al TV.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,3	7,2	8,0	8,5	6,9	7,0	7,3

Tan sencillo como adictivo. Y por una vez, el control con Move es mejor que usar pad.

Sí, tiene gráficos en HD, y 19 niveles extra, pero es diez veces más caro que los originales.

Haz las mejores fotos

DOS FORMAS DE APRENDER
GUÍAS IMPRESAS • LECCIONES EN VÍDEO
CD GRATIS
SIGUE NUESTROS PROYECTOS CON IMÁGENES Y VÍDEOS
Fotografía Fácil
Deportes y Acción
2 MODOS DE APRENDER
GUÍAS IMPRESAS Y LECCIONES EN VÍDEO
Cómo hacer las mejores fotos con tu D-SLR
Publicación realizada por el equipo de Digital Camera

CD GRATIS
SIGUE NUESTROS PROYECTOS CON IMÁGENES Y VÍDEOS

Consigue fotografías más impactantes de cualquier sujeto en movimiento

Edita las imágenes con Photoshop para corregir defectos y resaltar la acción

Consejos y trucos prácticos de fotógrafos profesionales de prestigio





¡Ya a la venta en tu quiosco!

Este sencillo y a la vez valioso collar es lo que da pie al capítulo más oscuro de Sherlock Holmes.

PS3 PlayStation 3

Género
Aventura Gráfica
Compañía
Focus Home Int.
Desarrollador
Frogwares Studio
Distribuidor
Warner Bros I.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
www.sherlockholmes-thegame.com/
16

EL TESTAMENTO DE SHERLOCK HOLMES

TU AGILIDAD MENTAL AL NIVEL DE MR. HOLMES

¿Para qué sirve un desván? Para acumular trastos que no queremos ni necesitamos pero que nos da pena tirar a la basura. «Por si acaso lo necesito alguna vez» nos decimos, mientras acumulamos y acumulamos cosas que caen en el olvido. Pero, a la vez que nuestro interés decae, la atracción de un niño por revolver en esas cajas destartaladas y llenas de cosas crece sin remedio. Así se nos presenta esta historia, con tres pequeños toqueteando todo lo que hay en un desván polvoriento hasta que encuentran un libro y se sientan tranquilitos a leer un capítulo muy oscuro en la vida de *Sherlock Holmes*. Acusado de robar un valioso collar de perlas, deberá demostrar su inocencia a través de la resolución de un misterio tras otro, mientras la prensa se lanza a su cuello como lobos hambrientos. El señor *Holmes*, tan brillante como extraño se verá envuelto en una espiral de sospechas incrementadas por sus escapadas nocturnas, su tendencia a los chantajes y su posible implicación en un asesinato. Ni siquiera su gran amigo *Watson* estará seguro de seguir confiando en él.

A través de un pequeño tutorial que no hace justicia a la verdadera dificultad del juego, nos enseñan cómo investigar las pistas y utilizar el sexto sentido si hace falta. Sin embargo, al comenzar la siguiente parte nos encontramos con cosas nuevas que no nos han enseñado a utilizar, como el laboratorio casero, con el que analizaremos la composición química de un veneno. También deberemos sacar las conclusiones correctas a través de nuestro cuaderno de deducciones, sin el cual no podremos avanzar en el caso. Y los puzles. El primero a lo mejor parece fácil, pero llegará a desesperar su dificultad incluso en nivel medio. Conscientes de que los desafíos a veces exigen demasiado, tenemos la posibilidad de saltarlos apretando un botón a partir de cierto número de intentos. ¿Pierde la gracia? Pues sí, un poco, pero es peor tirar el mando al suelo de la desesperación.

El ejercicio mental para poder avanzar en el juego es considerable, nos pondrá al límite y nos hará pensar muchísimo, además de que sacaremos nuestras propias conclusiones sobre toda la historia. Sin embargo, el rendimiento y el apartado gráfico deja mucho que desear. Controlar el personaje es un poco desesperante. Podemos cambiar de primera a tercera persona cuando queramos, pero para ello necesita cargar un poquito primero. Y movernos de un lado a otro te pondrá los nervios de punta. *Sherlock* (o el personaje que controlemos, como *Watson* o *Tobby*, un basset-hound) primero se orientará en la dirección deseada, y luego comenzará a andar. De la cámara mejor no hablamos. Y los gráficos... solo comentar que la mano coge el objeto a dos palmos de distancia.

No obstante, los gráficos no lo son todo, y no se puede rechazar la oportunidad de probar un buen juego porque su calidad gráfica no es la esperada. ***El Testamento De Sherlock Holmes*** hará salir lo mejor de tu cabeza, poniendo a prueba tu paciencia e inteligencia acercándote la historia y el universo del personaje de *Arthur Conan Doyle* de la mejor manera posible.

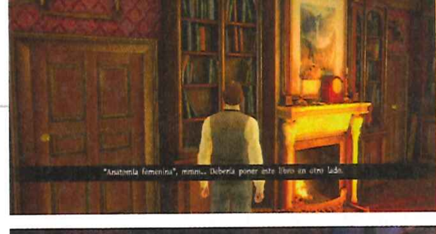
TENDREMOS QUE RESOLVER TODO TIPO DE PUZLES DE LO MÁS EXIGENTES PARA PODER AVANZAR EN LA HISTORIA

LA ALTERNATIVA



L.A. NOIRE
Si te gusta investigar, interrogar e interactuar con la ciudad toma el control del dectective Cole Phelps.

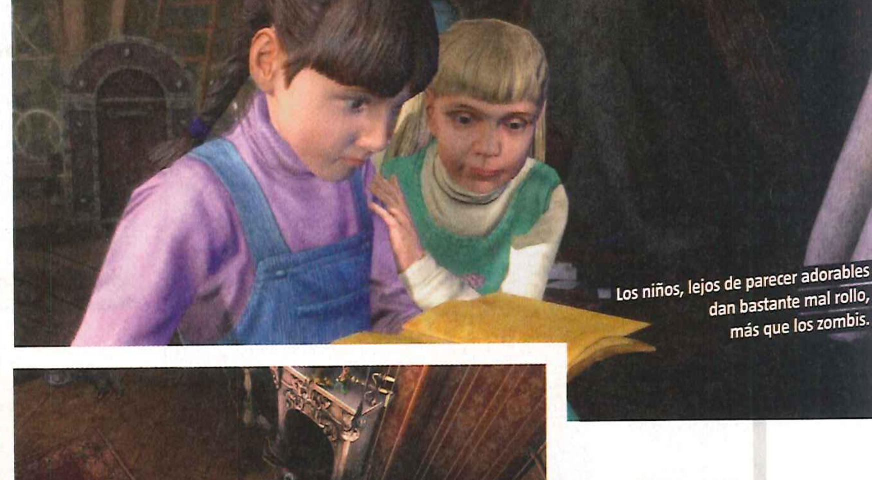






VARIEDAD DE CONTROL

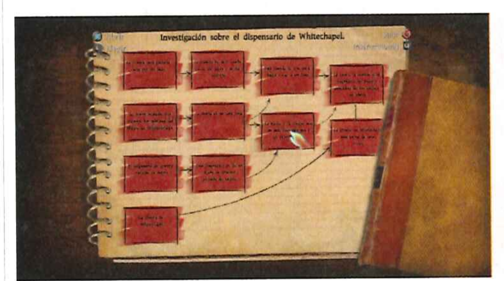
A veces tomaremos el papel de Watson o del perro detective Tobby, cada uno con sus propias habilidades. Destaca especialmente no solo la capacidad de seguir rastros del perro, sino también su habilidad para soltar cuerdas o empujar palancas.



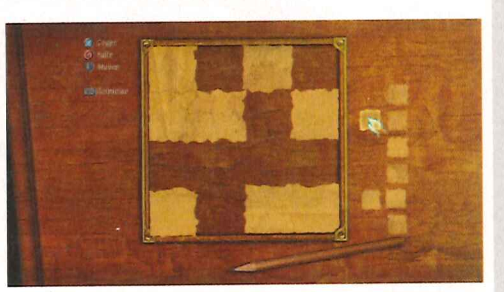
Los niños, lejos de parecer adorables dan bastante mal rollo, más que los zombis.



Cada lupa es una pista que observar, a veces a primera vista o interactuando con ella. Si aportan algo a la investigación se añadirán a nuestro libro de deducciones.



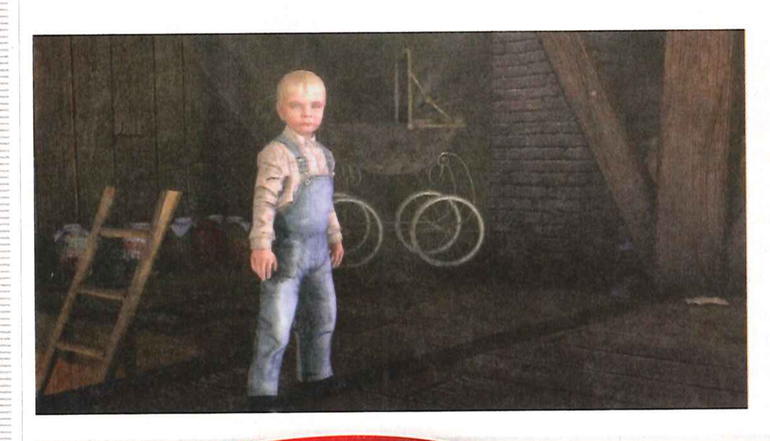




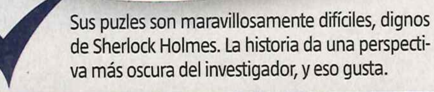
LIBRO DE DEDUCCIONES. Cada vez que consigas una pista nueva se añadirá a este cuaderno de tal forma que, como un árbol, se irán abriendo las distintas posibilidades para que las unamos con coherencia.

CLAVE POR AQUÍ, CLAVE POR ALLÁ. Descubrir combinaciones es otro de los muchos puzles para completar, por ejemplo, encontrar la relación entre ciertos números para hallar los que abren la caja.

PUZLES Y PUZLES. Rompecabezas como este también vas a encontrar muchos. Son de los más fáciles y se agradece bastante comparado con el nivel de otros puzles.







EVALUACIÓN

✔ Sus puzles son maravillosamente difíciles, dignos de Sherlock Holmes. La historia da una perspectiva más oscura del investigador, y eso gusta.

✘ La calidad gráfica sorprende por su simpleza. Las voces están en inglés y las «frases-tipo» de los personajes son repetitivas hasta aburrir.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Dejan mucho, mucho que desear, sin expresión, de ojos poco enfocados y ademanes extraños.	Las voces están en inglés, pero da la sensación de que cuadran con cada personaje.	Controles simples y nada historiados. Mover al personaje y marcar las pistas desespera.	Depende mucho de tu habilidad con los puzles. A veces perderás el tiempo con alguna pista puñetera.	No es un juego que necesite un modo On-line. ¿No hay suficiente con los puzles?	Tarda en cargar el menú e incluso el cambio de punto de vista, pero a la hora de jugar todo correcto	Dará la sensación de estar poco pulido, pero es algo más que eso. Si te gusta pensar mucho ¡juega!
6,0	7,0	6,9	7,5	-	6,7	6,9

TEST



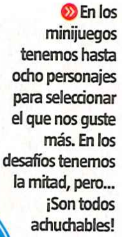


Por Paz

Los circuitos cada vez exigirán más precisión, pasarán de pistas anchas sin mucha complicación a vías estrechas con pendientes y muchos giros.



Controla la velocidad e inclinación para llegar a la meta. ¡Y no te olvides de los plátanos!



En los minijuegos tenemos hasta ocho personajes para seleccionar el que nos guste más. En los desafíos tenemos la mitad, pero... ¡Son todos achuchables!







Género
Plataformas
Compañía
Sega
Desarrollador
Sega
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Descargable
Sí
P.V.P. Recomendado
30,99 €
www.sega.es./supermonkeyball

3

SUPER MONKEY BALL
BANANA SPLITZ

△ ACHUCHABLES ○ MONITOS ✕ DENTRO DE UNA □ BOLITA

Los adorables monitos de *Super Monkey Ball Adventure* regresan a **PlayStation** con el nuevo ***Super Monkey Ball Banana Splitz*** para **PS Vita**. No los habíamos visto desde **PlayStation 2** y **PSP**, pero regresan con un montón de juegos divertidos para que pases un buen rato en el metro o con tus amigos (tanto si tienen **PS Vita** como si no). Si juegas solo, tienes la opción de editar tus propios niveles, gestionarlos o descargar los de otras personas. Por supuesto, también puedes aceptar los desafíos *Monkey Ball* que te proponen: con tres niveles de dificultad deberás guiar al monito que elijas (tienes cuatro disponibles, *AiAi*, *MeeMee*, *Baby* y *GonGon*) por una serie de pistas cada vez más complicadas: caminos cada vez más estrechos con peligro de caer al vacío, rampas que te harán coger demasiada velocidad y objetos que si te chocas con ellos te harán rebotar con la casi total seguridad de hacerte caer por el borde. Tienes un minuto para completarlos y la posiblidad de recoger bananas para conseguir más vidas (una por cada cien). Si prefieres algo más rápido, tienes ocho minijuegos de lo más entretenido, en los que cada uno utiliza ciertas caraterísticas de la consola. Por ejemplo, en la Caza de Píxeles utilizarás la cámara para buscar lo que te piden y en Bolas Numeradas deberás poner el dedo sobre la bola que te indican mientras esta se mueve y mezcla con otras.

Pero no tienes por qué jugar solo, con ad Hoc podrás conectarte con las **PS Vita** de tus amigos o bien conectarte On-line con personas de todo el mundo. Y si no, con tu misma consola podréis jugar por turnos de hasta cuatro jugadores. Todo pensado para que pases un buen rato con tus amigos.

LA ALTERNATIVA

LITTLE DEVIANTS. Completa los endemoniados desafíos para ayudar a estas pequeñas criaturas.

El toque Vita



Echa a tus contrincantes por los agujeros deslizando el dedo por la pantalla táctil en la Batalla de billar.



En el Monkey Rodeo utilizarás el touchpad para hacer saltar y moverse a tu mono.

EVALUACIÓN

Cógelo en un trayecto en el transporte público en el que no quieras jugártela a dejar una partida a medias. Es el típico título que coges cuando necesitas tu PS Vita pero no te apetece extenderte demasiado con un juego denso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,5	7,0	8,0	8,5	7,8	8,2	8,0

No oirás más que musiquita, a los monitos y una voz que dice «¿Listos? ¡Ya!»

Editor de niveles, desafíos y minijuegos. Lo disfrutarás mucho tiempo.



NUEVA REVISTA

¡CONSIGUE IMÁGENES IMPACTANTES!

Photoshop® PRÁCTICO



¡116 páginas del mejor contenido sobre Photoshop!

La única revista sobre Photoshop con vídeos en DVD-ROM de todas las técnicas

A la venta en tu quiosco habitual
¡Reserva tu número por anticipado!

VERSIÓN BETA

Analizamos los próximos lanzamientos

PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES

La serie Hitman ha sido reformulada por completo para adecuarla a los nuevos tiempos. Se juega como siempre, pero mejor que nunca.

Asesino

★★★★★

Compañía **IO Interactive**
Programador **Square Enix**
Género **Acción**

Hitman Absolution

El agente 47 acepta una misión que le toca de cerca en su esperado lavado de cara para las consolas actuales

Lo más reconfortante de un primer vistazo a este nuevo ***Hitman: Absolution*** es, posiblemente, comprobar que **IO Interactive** ha agarrado su franquicia más popular, la ha analizado, decidido qué funcionaba y qué no, y la ha reconstruido a partir de cero. Con el cambio es posible que el juego haya ganado en accesibilidad y perdido algo de la exigencia de las primeras entregas de la serie, pero todo es, como siempre, relativo: principalmente porque ***Absolution*** incluye modos de dificultad que se adaptan a la habilidad de cada jugador (incluyendo el clásico modo que elimina todo tipo de marcadores en pantalla, pistas para el jugador, y se cuenta con el armamento y ayudas justas). Pero sobre todo porque en un juego como este, que exprime la capacidad de las consolas actuales, la experiencia de controlar a un frío asesino con múltiples recursos se ha pulido, y las posibilidades a la hora de asesinar con elementos del decorado, de camuflarnos entre las multitudes o de, simplemente, improvisar para llegar a nuestras víctimas, son ahora más satisfactorias.

En la partida en la que tuvimos ocasión de solventar un par de sangrientos encargos discurrimos especialmente a lo largo de un nivel en el que había que eliminar a un jefazo mafioso chino en un barrio cerrado y lleno de gente. Las posibilidades eran abundantes, desde las más excéntricas (envenenar una muestra de cocaína, al que el objetivo es adicto), a la clásica de neutralizar a los abundantes guardias para que el objetivo se quede solo. Nuestra opción fue una mezcla de ambas: localizar el coche del objetivo, romperle un cristal y eliminar al mafioso cuando se acercaba a ver qué pasaba. El fortuito encuentro con unos explosivos nos permitió ocasionar una distracción lejos de la puerta de salida para deslizarnos fuera de allí con elegancia y, como no podía ser de otra manera, sin despeinarse.

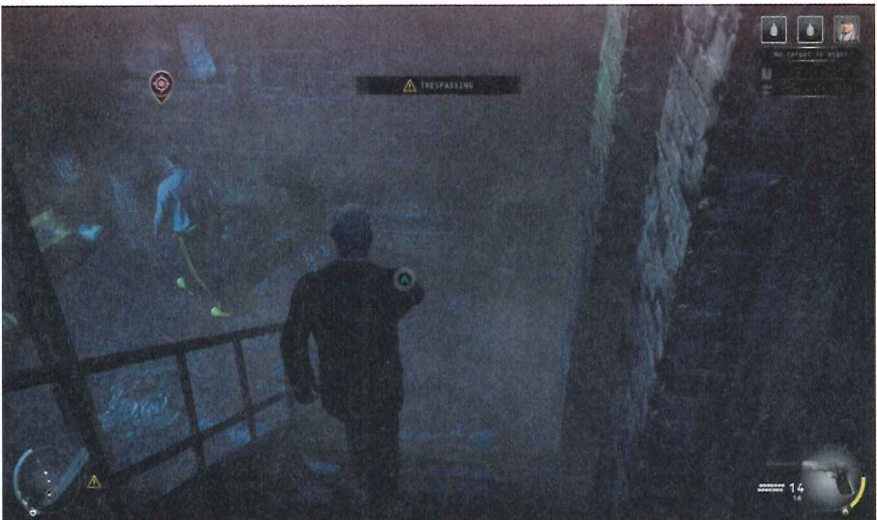
En niveles posteriores se detecta que **IO Interactive**, clarísimamente, ha intentado ampliar el foco del juego para atraer a distintos tipos de jugadores. Sí, ***Hitman: Absolution*** es esencialmente un juego de infiltración y sigilo, como siempre lo ha sido la saga, pero para huir de un desvencijado hotel en llamas (no preguntes: todo lo que sucede allí es lo que dispara el argumento de esta nueva entrega) tiene que sortear a varios escuadrones de policía y a un enervante helicóptero que »

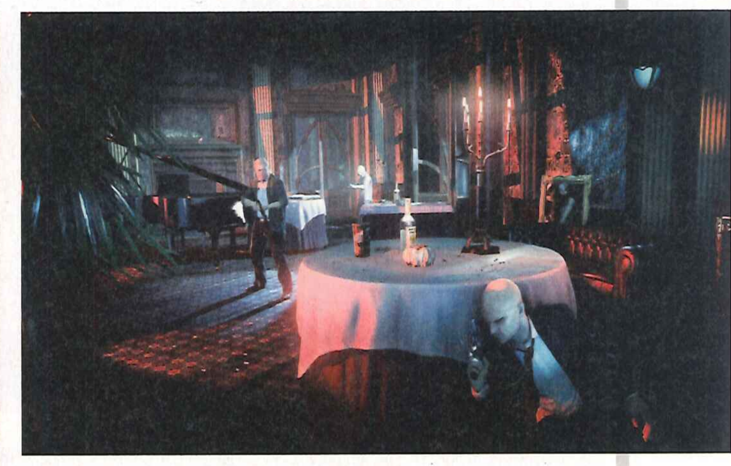






La paciencia es la mayor virtud del asesino profesional. Quizás estos polizontes se den media vueta y no te encuentren. Quizás. Tú espera.





Sigue al maromo sin llamar mucho la atención y dale matarile en cuanto tengas oportunidad.

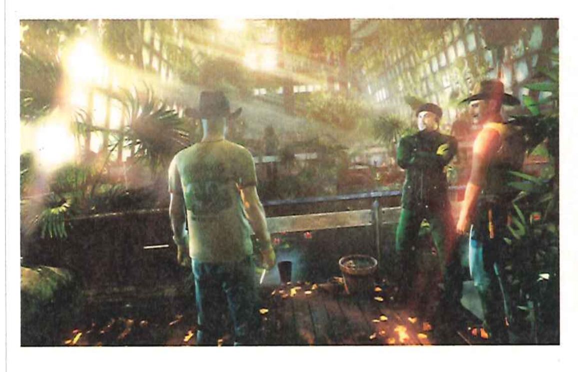
Sin ser un juego basado en las coberturas, el juego tiene un eficiente sistema para ocultarse en el escenario.







Deshacerse de los cadáveres es un proceso algo monótono, pero imprescindible si no quieres llamar la atención. Aunque quizás en algún momento te interese dejar alguno a la vista para atraer a tu alcance a algún despistado.

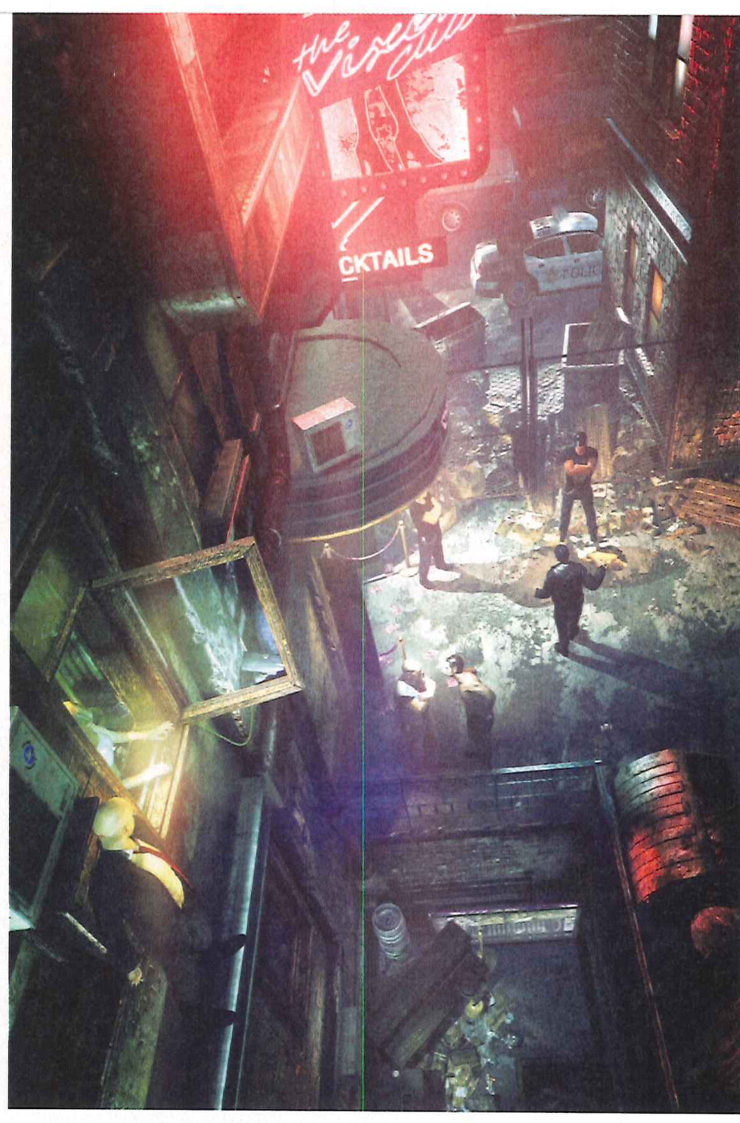




AMOS DEL DISFRAZ SIN PELO

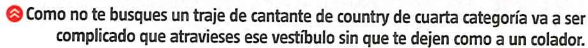
Y no hablamos de Mortadelo, por supuesto, aunque las habilidades para el camuflaje de nuestro Agente 47 no van a la zaga: cada vez que elimines a alguien puedes ponerte sus ropas, pero cuidado con exponerte demasiado, sacar un arma o acercarte a otros personajes con uniformes similares al tuyo, o corres el riesgo de ser identificado.










Como no te busques un traje de cantante de country de cuarta categoría va a ser complicado que atravieses ese vestíbulo sin que te dejen como a un colador.

otea el edificio sin descanso. La acción y el sigilo se funden en niveles un poco desconcertantes por lo que tienen de frenético, pero funcionan porque **IO,** con su nuevo motor gráfico y sus controles remapeados, ha diseñado a Agente 47 de tal manera que funciona como asesino sigiloso y como héroe de acción. Bien por ellos, ya que eso significa también que ser descubiertos no lleva a una muerte segura debido a que el personaje solo sirve para pegar el culo contra una pared, sino que el sistema de apuntado y coberturas es tan sofisticado como en un juego de acción al uso.

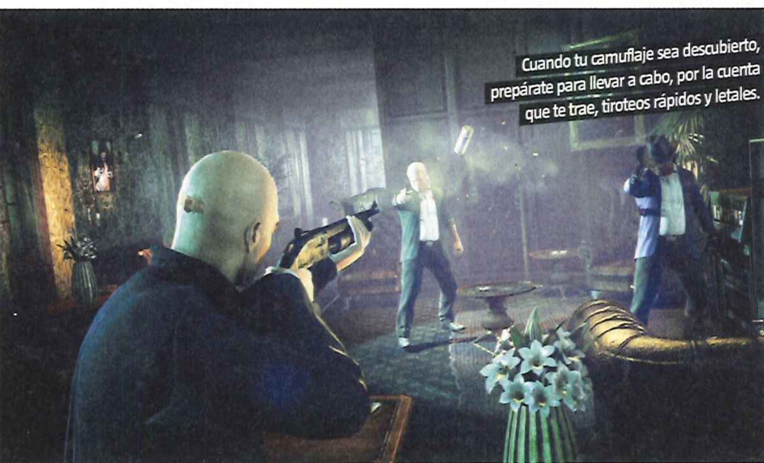
Muchos fans veteranos de la serie no estarán satisfechos con esta reorientación, del mismo modo que renegarán de la visión de asesino que permite predecir incluso en qué dirección o a qué destino llegaran las potenciales víctimas. Es cierto, así es mucho más fácil, pero son los nuevos tiempos e, insistimos, es un aspecto que se puede desactivar al escoger el nivel de dificultad. No podemos quejarnos de que el Agente 47 intente complacer a todo tipo de públicos.

Algo menos eficiente nos parece el sistema de salvado que permite que en muchos niveles avancemos a golpe de ensayo y error, sobre todo en niveles de dificultad donde los enemigos son más torpes: ¿te descubren escondiéndote en un rincón? Reinicia y escóndete más allá, porque sabes que el enemigo no pasará por allí. Una vez más los niveles de dificultad más exigentes permitirán conocer hasta qué punto **IO Interactive** ha trabajado la IA de las posibles víctimas, aunque ya te avisamos de que ni en dificultad media el título es un camino de rosas, especialmente a partir del cuarto nivel. Nadie dijo que convertirse en el mejor asesino del mundo iba a ser sencillo.

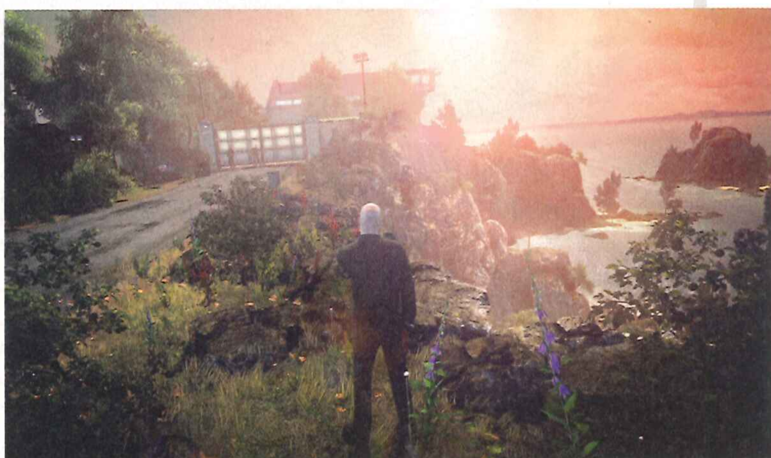
La típica cocina tranquila en la residencia de un prócer. ¿Tranquila? Bueno, mira al fondo y verás qué se cuece.



PON UN CALVO EN TU VIDA. La Edición Deluxe Professional del juego costará 99,95 € e incluirá un simpático agente de vinilo, un libro de arte, un DVD que desvela todos los secretos del juego y un pack de armas para usar en el juego. Si lo reservas, tendrás el encargo independiente Sniper Challenge.



Cuando tu camuflaje sea descubierto, prepárate para llevar a cabo, por la cuenta que te trae, tiroteos rápidos y letales.

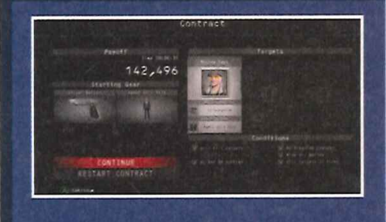




Al menos en los primeros niveles, el juego tiene cierta querencia por los decorados destartalados y decadentes.

EL AGENTE 47 TIENE UN SISTEMA DE CONTROL QUE COMBINA CON ACIERTO SIGILO Y ACCIÓN

A SUELDO: *El modo Contratos*



El modo Contratos es una ingeniosa manera de potenciar un multijugador no simultáneo: escoges cualquier escenario superado en el modo Campaña, eliges entre uno y tres objetivos y los eliminas. Luego defines qué limitaciones tiene el nivel (número de armas, disfraces, bajas colaterales etc.) y invitas a que te imiten primero a tus amigos y luego (si el nivel es lo suficientemente bueno y es seleccionado) al mundo.





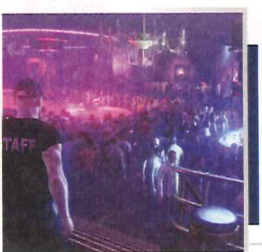
Claves

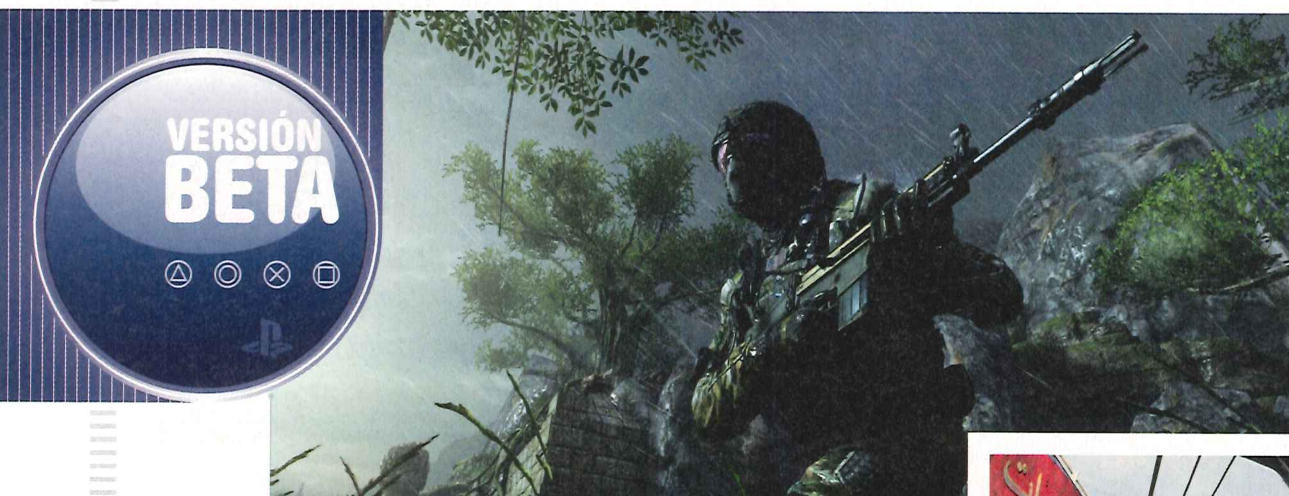


1 Obtendrás puntuaciones altas por el sigilo y por cumplir submisiones relativas a la delicadeza y la elegancia de tus incursiones. Bombas: mala idea.



2 Cuidado con las multitudes: es fácil pasar desapercibido entre la marea de gente, pero si tienes que dar media vuelta y huir, puede que no te resulte sencillo.

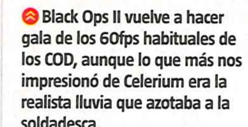








Black Ops II vuelve a hacer gala de los 60fps habituales de los COD, aunque lo que más nos impresionó de Celerium era la realista lluvia que azotaba a la soldadesca.



El multijugador transcurrirá íntegramente en el año 2025, pero un tercio de la Campaña nos llevará a revivir algunos de los escenarios más candentes de la Guerra Fría.



VERSIÓN BETA

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Sigue siendo el shooter pasillero de siempre, pero el multijugador garantiza meses de piques contra gentuza de todo el planeta.

Marrullero

★★★★★

Compañía **Activision**
Programador **Treyarch**
Género **La guerra del mañana, hoy™**



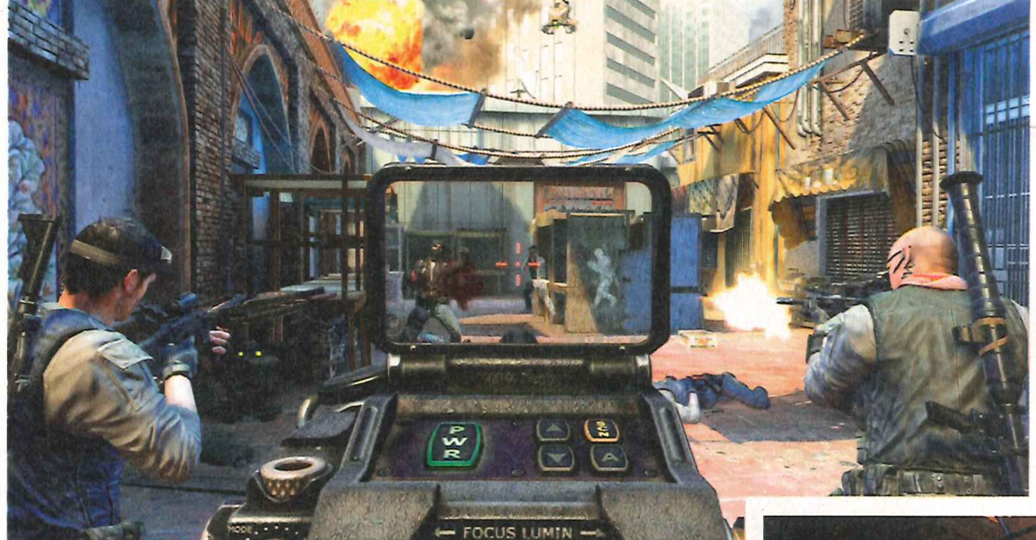
Call Of Duty
Black Ops II

Id engrasando los gatillos, porque lo tenemos casi encima...

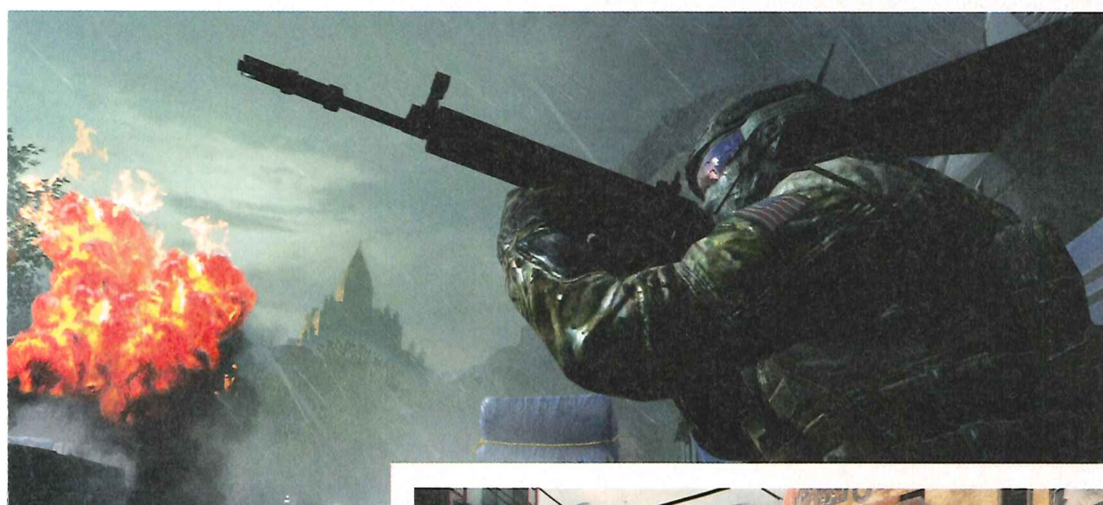
Aunque empezó a sentir sus efectos con bastante retraso respecto a otras industrias, la crisis económica está castigando muy duro al sector del videojuego. Incluso los triple A más sonados están vendiendo cantidades alarmantemente bajas. Una tónica de la que solo se salvan el juego de fútbol de todos los años... y el *COD* de turno. Porque con la llegada de noviembre, vuelve a darse el pistoletazo a un fenómeno que medio planeta ya ha convertido en un ritual: la compra de *Call Of Duty* y los posteriores meses de maratonianas sesiones de multijugador. Pese a que llevan años dando el campanazo, **Activision** no quiere confiarse (ahí está **EA**, intentándolo año tras año, con sucesivas entregas de *MOH* y *Battlefield* cada vez mejores) y cuida al máximo su producto estrella, incorporándole la frescura suficiente para seguir engatusando a millones de belicosas almas. Este año la pelota vuelve a estar en el tejado de **Treyarch**, que debe afrontar el desafío de superar las cifras del anterior *Black Ops*, el *COD* más vendido de todos los tiempos. Jay Puryer (*Brand Development Director* de **Treyarch**), visitó Madrid para ponernos los dientes largos, enseñarnos otro capítulo más de la Campaña e invitarnos a probar tres nuevos mapas del Multijugador (además de los cuatro que ya pudimos probar en el evento previo a la **Gamescom** de Colonia).

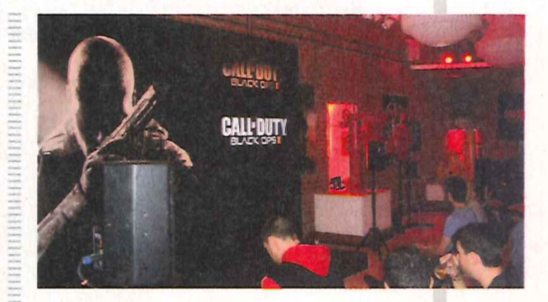
El evento arrancó con un fragmento de lo que será *Celerium*, la segunda misión de la Campaña de ***COD: Black Ops II***, que dejaba patente la importancia que tendrá la tecnología futurista (2/3 de la campaña se desarrollará en el año 2025) durante el transcurso del juego. Nuestro personaje y su compañero no solo utilizaban unos guantes especiales para adherirse a las paredes de una escarpada montaña, sino que llegado el momento, se lanzaron al vacío para planear a lo paracaidista de **Red Bull**, utilizando las corrientes de aire para alcanzar la cima en la que se ocultaba el campamento enemigo. Los gráficos, sencillamente apabullantes, hacían gala de los 60fps que han hecho famosa a la saga *COD*. Ya en tierra, pudimos comprobar como no seremos los únicos en usar tecnología puntera: algunos de nuestros enemigos utilizarán camuflaje óptico a lo *MGS* y torretas robóticas, que con »





La tecnología futurista de Black Ops II te permitirá distinguir incluso la silueta de tus enemigos a través de los muros. Así no tiene mérito, ¡caramba!





Los zombis, imprescindibles en cualquier COD firmado por Treyarch, harán acto de presencia en tres modos de juego distintos. Y como ya están muertos, casi que da menos cargo de conciencia volarles la cabeza.



La pantalla de arriba hace honor a una vieja tradición de los Call Of Duty: la imagen promocional en tercera persona. Tan falsa como entrañable.



LA GUERRA LLEGA A MADRID

Jay Puryear pasó por Madrid para enseñarnos parte de la Campaña de Black Ops II y hablar largo y tendido de las opciones que desplegará el multijugador. Se rió bastante de nuestra sugerencia de incluir a Reagan como personaje jugable en el modo Zombies (tal y como pasó con Kennedy en el anterior Black Ops). Nos vamos a quedar con las ganas.

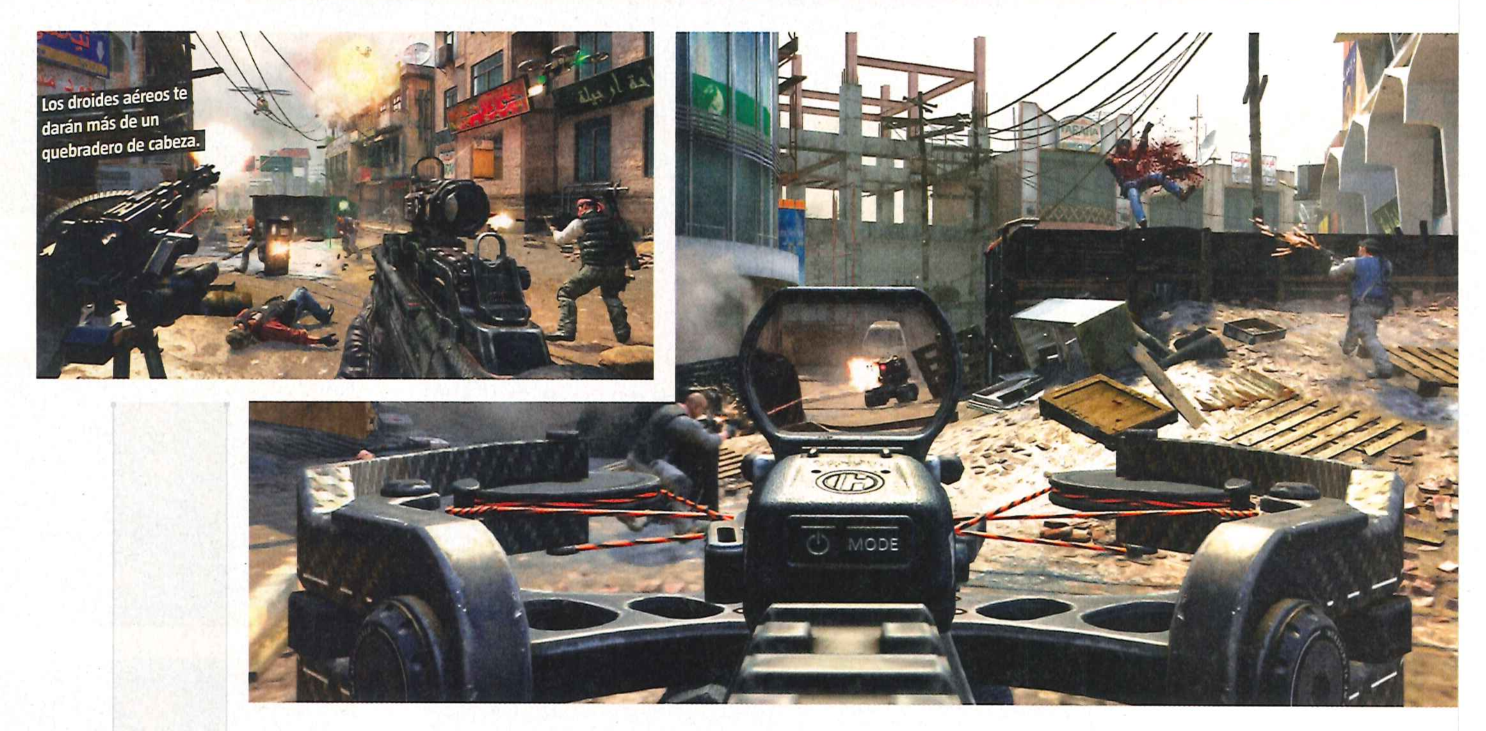


Express es un escenario frenético en el que era difícil mantenerse vivo mas allá de un minuto. Aunque para ser sincero, es que nos hacemos viejos. Y cascarrabias. Nos quedamos con las ganas de partirle la cara a alguno.





Algo así como la versión ALSA de La Noche de los Muertos Vivientes, el modo Tranzit es un divertido modo historia para cuatro jugadores.



Los droides aéreos te darán más de un quebradero de cabeza.

algo de habilidad podremos *hackear* e incorporar a nuestro bando. La *demo* acabó abruptamente, justo cuando empezaba lo mejor, con nuestro personaje utilizando el camuflaje óptico y a punto de adentrarse en las instalaciones camufladas bajo unas milenarias ruinas. Aunque este escenario parezca sacado de una fantasía *Sci-Fi*, dentro de unos años será una realidad. O al menos eso defiende P.W. Singer, prestigioso analista militar y autor del *bestseller Wired to War*, que ha asesorado a **Treyarch** a la hora de diseñar esta tecnología e incorporarla tanto en el modo Campaña como en la piedra angular de todo *COD*: el Multijugador. En el pasado número ya os hablamos de las novedades desveladas en Colonia (libertad total para crear tu clase desde el principio, *ScoreStreaks*, 10 niveles de Prestigio, *League Play* -jugarás con gente de tu nivel, despídete de ser carne de cañón-). Puryear nos habló largo y tendido sobre las opciones que ofrecerá el multijugador, y desveló alguna que otra otra sorpresa, tales como un modo *Kill Confirmed* que enfrentará a tres equipos a la vez o un *Combat Training* que convertirá a los novatos de los *COD* en máquinas de matar y amar. Y por supuesto, nos habló de los zombis, la marca de fábrica de **Treyarch**.

«Tendremos los zombis más grandes vistos hasta la fecha», comentaba Puryear, segundos antes de desvelar que habrá hasta tres modos de juego relacionados con los muertos vivientes. *Tranzit* podría definirse como un modo Historia con zombis, en el que cuatro jugadores deberán cooperar para salir vivos de un inolvidable viaje en autobús por una tierra llena de cadáveres hambrientos. *Survival* es el modo *Zombie* de toda la vida, con sus cuatro jugadores en cooperativo aguantando como jabatos las oleadas de enemigos. Por último, *Grief* enfrentará a dos equipos de humanos, entre sí y contra los zombis. Ganará el último humano vivo. Terreno propicio para las puñaladas traperas. Que al fin y al cabo son la sal de los *COD*. Buena caza.



Claves

1 Activision acaba de anunciar que COD Elite será gratuito y contabilizará nuestras estadísticas en los modos con Zombis. Ahora solo falta que lo traigan a España.





2 En el evento pudimos probar tres nuevos mapas del multijugador (Hijacked, Overflow y Express), además de los cuatro que se mostraron en el evento de Colonia.

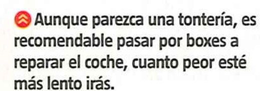














Aunque parezca una tontería, es recomendable pasar por boxes a reparar el coche, cuanto peor esté más lento irás.

Power ups de todo tipo, como esta esfera amarilla que te retiene en su interior durante unos segundos.



PRIMERA IMPRESIÓN

PAZ
Hay que pulir algunos detalles, pero la diversión está ahí y promete mucho.

¡Niiaaum!
★★★★☆

Compañía **Codemasters**
Programador **Codemasters**
Género **Conducción de Karts**



F1 Race Stars

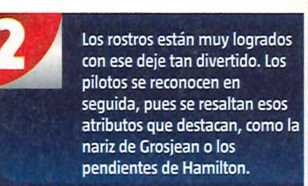
Una de las pocas veces que verás sonreír a Räikkönen

Cuando vemos a nuestro piloto favorito pelear por adelantar a su rival curva tras curva ¿cuántas veces hemos pensado lo divertido que sería lanzarle un poder o usar un súper turbo para dejarle temblando? ***F1 Race Stars*** nos permite disfrutar de la Fórmula 1 de la forma más divertida. Podemos elegir el piloto que queramos de la plantilla actual -y cuatro extras, mujeres también-, caricaturizados y con una habilidad determinada para equipo, en tres tipos de categoría: 1000 cc, 2000 cc y 3000 cc. Pilotaremos en los circuitos más emblématicos, pero algo exagerados, con recorridos mucho más amplios, llenos de secciones de turbos y estrellas de poder. Como el de Mónaco, donde pilotaremos por el túnel y sus curvas tan seguidas al igual que saltaremos con un turbo a una sección del circuito más elevada. Es bonito ver cómo los pilotos, cuando se adelantan o embisten se dedican gestos de mofa o se tocan el claxon. Los *power ups* te tocan de forma aleatoria y todos son grandiosos a su manera, lánzales bolas de colores -cada una con un efecto ligeramente distinto- o déjalas en el peor sitio posible, manda una nube tormentosa que ralentice la velocidad de otro piloto o utiliza un turbo para dejarlos atrás. Y cuantos más poderes den en su objetivo, pero rendimiento tendrá el coche. Primero se caerá el alerón delantero, luego el trasero estará medio descolgado y finalmente echarás humo, pero para eso hay un maravilloso servicio de boxes que te lo reparará sin necesidad de parar, y todo reincorporándote a la carrera perdiendo una o dos posiciones como mucho, listo para seguir haciéndole la vida imposible a los demás pilotos. Otra gran forma de disfrutar con nuestro piloto favorito y vengarnos de ese que no nos gusta. ¡Diversión asegurada hasta para 12 jugadores!



Los circuitos, a la vez conocidos y desconocidos. Solo cierta parte de ellos están basados en los originales, el resto es una especie de montaña rusa con subidas y bajadas imposibles y curvas peraltadas.





Los rostros están muy logrados con ese deje tan divertido. Los pilotos se reconocen en seguida, pues se resaltan esos atributos que destacan, como la nariz de Grosjean o los pendientes de Hamilton.





Los gnomos son peliagudos de derrotar, pero no hay hechizo mágico al que se resista. Apunta con la varita ¡y dispara!





Si el libro comienza a arder, intenta apagarlo con la mano, pero si el fuego se te resiste, ciérralo rápidamente.



Para derribar a determinados enemigos, deberás lanzar bolas de fuego, para ello tendrás que invocar el hechizo Incendio previamente.

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Una vuelta de tuerca a la realidad aumentada que conseguirá despertar la imaginación de los peques.

Mágico
★★★★☆

Compañía
Sony C.E.
Programador
London Studio
Género
Novela

WonderBook
El Libro De Los Hechizos

Un mágico libro que alimentará la imaginación de los más peques

Cada vez es más difícil sorprender a los pequeños de la casa porque, ya se sabe, a día de hoy tienen de todo. Pocas veces un regalo consigue abrir de par en par sus ojitos y que su boca esboce un ¡oooh! Ese fue, precisamente, el reto de **Sony**: asombrar. ¿Lo consiguió? Sí, con la realidad aumentada. Un auténtico *best seller* fue la franquicia *Invizimals*, no tanto *EyePet*, pero aún así la pequeña mascota llegó a muchos hogares. Pues bien, ahora da un paso más y crea un híbrido de libro-videojuego. ***Wonderbook*** es un libro de verdad, solo que en lugar de palabras está formado por una serie de códigos tipo QR, que al insertar ***El Libro De Los Hechizos*** y enfocar la cámara *PlayStation Eye* correctamente al ***Wonderbook***, este se verá en la televisión como una antigua obra escrita por la bruja Miranda Goshawk, que encontrarás en la Sección Prohibida de la biblioteca de Hogwarts. Y es que los cinco capítulos que ha dado forma **London Studio** están elaborados bajo la supervisión de la autora de Harry Potter, J.K. Rowling. De hecho tras superar los niveles, el jugador será premiado con un cuento de la propia autora. Cual aprendiz de mago, el jugador empuñará *PS Move* como si fuera una varita mágica (así se verá en la pantalla de la TV) y al abrir la primera página de ***Wonderbook*** se sentirá como tal, ya que tendrá que aprender hasta 20 hechizos. Así para realizar Incendio tendrás que dibujar en el aire una especie de «Z» o para hacer aparecer objetos secretos, el símbolo de infinito, pero sin llegar a cerrarlo. Una ejecución tan sencilla como intuitiva. Al final de cada fase, tendrás que derrotar a un enemigo final y, cómo no, poner en práctica todos los hechizos aprendidos. Si lo vences, serás premiado con puntos para la casa a la que pertenezcas (*Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Ravenclaw* y *Slytherin*), de lo contrario, tendrás que volver al primer capítulo de dicha fase. Localizado completamente al castellano, respetando la traducción de las novelas originales, ***Wonderbook*** sumerge al jugador aportándole unas vivencias inéditas que ningún otro formato (cine y libros) ha conseguido, pues dejas de ser un mero espectador para convertirte en un auténtico mago en la escuela de Magia y Hechicería Hogwarts. Una vuelta de tuerca a los juegos sociales para compartir en familia. *Anna*





Aunque los textos de las pantallas que ilustran estás dos páginas están en inglés, la versión final del juego llegará totalmente traducida y doblada al castellano.

UN LIBRO MARAVILLOSO

A través de la realidad aumentada, ***Wonderbook: El Libro De Los Hechizos*** se transforma en una reliquia de la Biblioteca de la Sección Restringida de Hogwarts, escrita por Miranda Goshawk. Pero sin los efectos mágicos de dicha realidad, *Wonderbook* es un libro de 12 páginas repleto de códigos QR que podrán ser interpretados por otros *Wonderbooks*.



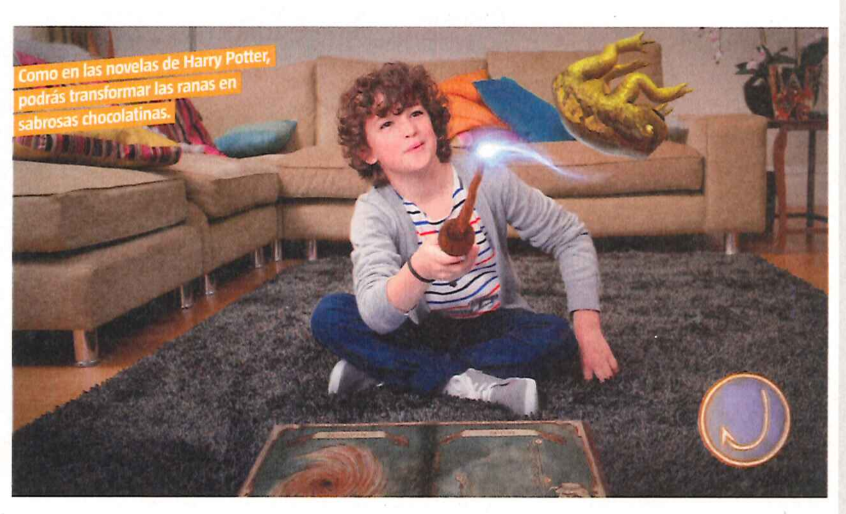











Como en las novelas de Harry Potter, podrás transformar las ranas en sabrosas chocolatinas.

Claves


En algunos capítulos aparecerá un teatro tipo Pop-up. Serás espectador de una escueta comedia en la que puedes decidir si aplaudir, tirar tomates o pasar página.








Uno de los hechizos que aprenderás a invocar es Incendio, para ello con PS Move en mano deberás dibujar en el aire una «Z».

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... NBA 2K13!



www.facebook.com /revistaplaystation

Las terceras partes siempre fueron buenas

Hola muy buenas. Leí hace unos meses que *Crytek* estaba preparando el *Crysis 3*.
1 ¿Podré disfrutar de él en mi PS3 o tendré que esperar a la siguiente generación?
2 ¿Sabéis si *Mafia II* va a tener alguna secuela?
3 ¿Dónde puedo comprar *Darksiders*? No sé si está descatalogado.

JOSÉ ANTONIO CABEZAS
VÍA E-MAIL

1 No te preocupes, es un juego de esta generación y podrás disfrutarlo en tu **PS3** en cuanto salga en marzo de 2013.
2 Estás de suerte, porque parece ser que *Mafia III* ya está en fase de desarrollo. No obstante, no queda claro para cuándo tendremos disponible el juego y, sobre todo, si será para la generación actual o la siguiente.
3 Acaba de estrenarse la colección *Essentials* y en ella tienes *Darksiders*. De paso te recomendamos el primer Uncharted, *God Of War III* o *Resistance: Fall Of Man* que puedes encontrar a precios a prueba de crisis.

Ediciones especiales

Me encantan las ediciones especiales y me gustan todos los géneros menos los shooter.
1 ¿Cuáles son las mejores ediciones especiales para estas navidades?

ZACHARIAS BROWN
VÍA EMAIL

1 Te recomendamos, en primer lugar porque su lanzamiento está muy cerca, la *Freedom Edition* de *Assassin's Creed III* que contiene, entre otras cosas, una figura de Connor. Para conseguirla tienes que reservarla en la tienda **Gamestop** o a través de **Ubisoft**. Puede interesarte también la *Collector's Edition* de *Resident Evil 6*, si es que no está agotada ya, en la que te encontrarás una sudadera de la *Ivy University*, el libro de arte y las insignias de los tres grupos especiales. Tendrás que esperar un poco más, pero para el año que viene te recomendamos dos: la primera, la de *Ni No Kuni*, con el libro de hechizos y el peluche de *Drippy*; también promete mucho la de *God Of War: Ascension*, con una figura de *Kratos* de 20 cm., un *pack* multijugador de Héroes Mitológicos y alguna cosilla más.



Decisiones

¡Hola! Me compré hace unos años la PlayStation de 60GB y hace unos días me salió la luz amarilla. Es decir, ha muerto. Creo que me saldrá más rentable a la larga comprarme una nueva y, desde entonces estoy mirando tiendas y precios pero no termino de decidirme, hay demasiados packs y consolas en cada tienda...
1 ¿Vosotros cuál me recomendáis? ¿Me preocupo más por el precio o por la capacidad? ¡Gracias por vuestra ayuda!

MANUEL LÓPEZ
VÍA EMAIL

1 Lo cierto es que hay bastantes opciones y es difícil decdirse por una. Con las nuevas **PS3** *Slim* tenemos un *pack* de 12 GB que ronda los 230€ que te recomendamos solo si no eres de los que almacena juegos en el disco duro, y la de 500 GB perfecta para poder instalar todos los juegos que quieras, DLC, actualizaciones... Además, estas dos consolas son más pequeñas y ligeras, ideales por si tienes poco espacio. Por otro lado, tienes el modelo *Slim* anterior, con gran variedad de *packs* y colores. Con dos mandos, en plata, blanca o roja, o con un solo mando y un juego. También tienes la consola con *Sorcery* y *PS Move* incluido. La capacidad varía desde los 160 GB hasta los 320 GB que son los más abundantes en las tiendas. Depende mucho de lo que busques, un precio razonable, gran capacidad independientemente del precio o una buena relación entre ambos. En definitiva, si eres un jugador que cree que va a necesitar mucha capacidad ve a por la *Slim* de 500 GB, si no elige la 320 GB con algún título o del color que más te guste.

EL TEMA DEL MES

Otras compañías están ultimando su próxima consola ¿Cuándo crees que debería Sony sacar la suya?

PS Vita al poder y luego ya veremos

ISMAEL LÓPEZ. VÍA FACEBOOK.
Teniendo Sony una primera parte de 2013 con juegazos para PS3 tanto con juegos propios como de otras compañías, el resto del año se debería de centrar en mejorar PS Vita. Así, a principios de 2014 podría lanzar PS4 (o PSOrbis) asegurándose así un lanzamiento en un período en el que la crisis mundial va decayendo y habiéndole dado tiempo a los estudios propios a preparar grandes juegos de lanzamiento (*Killzone 4*, *Uncharted 4* y *Gran Turismo 6* o *Prologue*).

Todavía hay PS3 para rato

JOSÉ MANUEL TEJEDOR. VÍA EMAIL.
Considerando la situación actual Sony debería esperar un mínimo de dos años más para su nueva consola debido a que PS3 está triunfando y a que aún mucha gente disfruta de las grandes sagas (*Darksiders*, *Uncharted*, *Assassin's Creed*...), sacando actualmente grandes títulos a la altura además de poseer una gran plantilla de juegos y varios de ellos a económicos precios. Asimismo también se debería tener en cuenta la situación actual ya que si ahora saliera una nueva consola opino que poca gente la compraría debido a cómo están las cosas y los desorbitados precios de estreno de las consolas. En definitiva espero que expriman todo el jugo que tiene la PS3 que aún tiene para rato y que no saquen una nueva cara consola dejando de lado a nuestra exitosa PlayStation 3.

Nuevo tema del mes para el nº143.
Las navidades están a la vuelta de la esquina. ¿Qué juegos encabezan tu lista de favoritos? ¿Nueva consola?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/Orduña 3 28034 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Hazlos saber lo que opinas a través de este apartado.



LITTLE BIG PLANET (PS Vita)

Empezaré con que Little Big Planet me encanta. Es un juego bonito, divertido y creativo. Quizá demasiado creativo, la opción de descargar niveles o crearlos tú mismo, además de interesante, lo convierte en un juego infinito. Y hay que tener imaginación para ello, cualquiera puede hacer un nivelillo, pero los mejores requieren tiempo y tiempo, y quizá eso no lo valoráis como debería ser. Dais más puntuación a juegos que a penas te duran tres o cuatro horas que a uno que puedes explotarlo hasta la saciedad.

ALEJANDRO VALIENTE. VÍA EMAIL

El valor de las pequeñas obras

JOAN RISQUEZ. VÍA FACEBOOK.



Hace unos días, compré en *Playstation Store* el juego *Tokyo Jungle*. Creo que los responsables de **Japan Studio** han hecho un excelente trabajo (una vez más). Cazar, reproducirse, huir de otros depredadores me parece una muy buena idea y una gran vía de escape a tanto *FIFA*, *PES*, *Call Of Duty*... Recuerdo el reportaje del canal *History*: La vida sin nosotros. Pues bien, esta bendita rareza, consigue que al jugar te pongas en la piel del animal que controles, ya sea carnívoro o herbívoro y lo pases mal, mal de verdad, al ver que tu vida se acaba si no encuentras algo para comer, un charco donde beber, o algo que sirva para esconderte de tu cazador, como sucedía en dicho documental (buenísimo por cierto)... Muchas gracias de nuevo a los chicos de **Japan Studio** por pensar un poco en esa «gran» minoría de jugones, en la cual me incluyo, que disfrutamos con pequeñas obras de arte como es *Tokyo Jungle*. ¿Pomerania Vs. Hyena?... Para mí, mucho mejor que F.C. Barcelona vs. Real Madrid o cuaquier guerra del *COD*. ¡*Tokyo Jungle* es BRUTAL!





De la próxima generación espero...

ISMAEL LÓPEZ. VÍA FACEBOOK.



En esta generación de consolas HD hemos visto *shooters* en primera y tercera persona hasta aburrir, juegos que vendían más por los gráficos que por la jugabilidad y, sobre todo, muchas discusiones en foros y otros medios de que lo que se necesitan son mejores gráficos aún. Leo a mucha gente que pide para la siguiente generación de consolas gráficos aún más vistosos y fotorrealistas, efectos de todos tipos y a máxima resolución. Pero luego, cuando jugamos nos damos cuenta que tenemos un *bazooka* ultra detallado, con arañazos, muescas, una mirilla que, ni en la realidad, es capaz de derribar un helicóptero que parece sacado de la película *El Trueno Azul* de lo bien hecho que está, pero que luego disparamos con ese mismo *bazooka* a una pared o a una puerta de madera y solo deja una mancha negra. O tenemos enemigos que siempre ejecutan las mismas rutinas. Si nos matan un par de veces, hacemos una parte de la fase de memoria porque sabemos que en la siguiente esquina apuntaré a la izquierda del pasillo porque por ahí sale un malo, luego salto y al caer apunto a la ventana, etc... O peor aún, las rutinas de ataque o defensa son mínimas. Yo para la siguiente generación espero buenos gráficos, pero espero entornos más coherentes y una inteligencia artificial más lograda, que varíe según el nivel de dificultad del juego, juegos más amplios y con diferentes formas de llegar al final que no simples pasillos que te llevan al destino de una forma muy guiada. Además, prefiero que las grandes compañías saquen un gran juego por año con muchas posibilidades y una larga durabilidad, a juegos que, aunque tengan On-line, a los dos meses los has dejado de lado.

Grandes expectativas

DANIEL JULIÁN. VÍA E-MAIL.

¡Nos espera un 2013 apasionante! Y si solo hablamos de lo que nos espera en el primer cuarto del año que viene, se nos hace la boca agua. Títulos como *Ni No Kuni*, la tercera parte de *Dead Space*, *Beyond: Two Souls*, *God Of War: Ascension*, *The Last Of Us*, *Metal Gear Rising: Revengeance*, *Tomb Raider*... y muchísimos juegazos más los tendremos solo a principio de año. Y lo que nos cabe esperar: *Castlevania: LOS 2*, *GTA V*, *South Park: TSOT*, etc. ¡Todo ello para 2013! Echando una mirada hacia el futuro y hacia lo que nos espera este siguiente año en lo que se refiere a juegos, me doy cuenta de que la lista es tan impresionante que hace temblar mi bolsillo. Y aún no hemos acabado el año, *Medal Of Honor*, *Assassin's Creed III*, *Black Ops 2*... ¿Empezamos a ahorrar?



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



BORDERLANDS 2
CLEO VILLARES. VÍA EMAIL
El primero me gustó, pero he de decir que este me ha dejado ojiplático. Un juegazo, con el humor que lo caracteriza pero aún más divertido y con base en el primero.



F1 2012
DIONISIO MARTÍNEZ. VÍA EMAIL
Este sí que es un verdadero simulador de Fórmula 1. No será como el que tienen los pilotos, pero te transmite de forma maravillosa la sensación de conducir un monoplaza.



RESIDENT EVIL 6
CASANDRA SAINZ. VÍA EMAIL
Quizá no mantiene la esencia del primer RE, pero desde luego es un gran juego. Sus tres campañas te dan para muchas horas y la de Ada Wong me dejó sin palabras.

T!ps PS3





1 N
NFS MOST WANTED
evaluación 9,4
Toma el control de los coches más bonitos y caros y escapa de la policía en un desenfreno de carreras.
EA 69,95€. +7 años jugado ☐



2 N
DISHONORED
evaluación 9,5
Acción o sigilo, tú eliges cómo moverte en este mundo. Salva a tu víctima o condénala.
Bethesda 59,95€. +18 años jugado ☐



3 ↓
RESIDENT EVIL 6
evaluación 9,3
Sobrevive al virus C en el esperado regreso de la franquicia más emblemática de Capcom.
Capcom 69,95€. +18 años jugado ☐




4 ↓
FIFA 13
evaluación 9,5
Juega, entrena y disfruta con en las mejores ligas del mundo, solo o con tus amigos.
EA Sports 69,95€. +3 años jugado ☐



5 ↓
BORDERLANDS 2
evaluación 9,6
No dejes pasar esta ambiciosa historia con nuevos personajes, entornos, habilidades y armas .
2K Games 60,95€. +18 años jugado ☐



6 ↓
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
evaluación 9,2
La secuela del mítico juego de lucha PS2 que no te podrás perder, con nuevos modos de juego.
Namco Bandai 65,95€. +16 años jugado ☐



7 ↓
PRO EVOLUTION SOCCER 2013
evaluación 9,0
Toma en tus manos el control del equipo que más te guste en esta nueva edición de PES.
Konami 49,95€. +3 años jugado ☐



8 N
NBA 2K13
evaluación 9,5
Disfruta de los partidos de básquet con los mejores equipos de la NBA. ¡Y con comentarios en castellano!
2K Sports 59,95€. +3 años jugado ☐



9 =
F1 2012
evaluación 9,3
Conviértete en el mejor piloto de F1 de todos los tiempos y mídete con los campeones.
Codemasters 65,95€. +3 años jugado ☐



10 N
XCOM: ENEMY UNKNOWN
evaluación 9,0
Ponte al mando de un equipo de especialistas contra la invasión alienígena en la Tierra.
2K Games 59,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN
DISHONORED
BETHESDA
59,95€ +18

CONDUCCIÓN

NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS
69,95€ +7

LUCHA

SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG

TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER
COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

DEPORTES
FIFA 13
EA SPORTS
71,99€ +3

ON-LINE
COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

PS MOVE


SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12

Store – LOS MEJORES DESCARGABLES

1. DOUBLE DRAGON NEON



2. OKAMI HD
3. THE UNFINISHED SWAN



4. HELL YEAH: LFDCB



5. ECOLIBRIUM

NUESTROS FAVORITOS




THE ELF

DISHONORED PS3
RESIDENT EVIL 6 PS3
DRAGON'S DOGMA PS3
DARK SOULS PS3
THE UNFINISHED S. PS STORE



NEMESIS

NFS: MOST WANTED PS3
RESIDENT EVIL 6 PS3
SLEEPING DOGS PS3
LOLLIPOP CHAINSAW PS3
GOD HAND PS2



ANNA







BORDERLANDS 2 PS3
RESIDENT EVIL 6 PS3
SOUND SHAPES PS VITA
LONDON 2012 PS3
SORCERY PS3

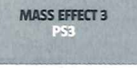
PAZ

DISHONORED PS3
NBA 2K13 PS3
NFS: MOST WANTED PS3
MACHINARIUM PS3
MASS EFFECT 3 PS3



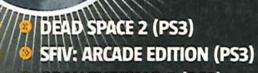

GAME – LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. FIFA 13 (EA SPORTS)
2. RESIDENT EVIL 6 (CAPCOM)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2013 (KONAMI)
4. NBA 2K13 (2K SPORTS)
5. F1 2012 (CODEMASTERS)
6. DISHONORED (BETHESDA)
7. TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (NAMCO BANDAI)
8. DRIVER SAN FRANCISCO (ESSENTIAL-UBISOFT)
9. WRC 3 (BLACKBEAN)
10. XCOM: ENEMY UNKNOWN (2K GAMES)



El Top de... Sergio Ávila

1 UNCHARTED 3



2 DEAD SPACE 2 (PS3)
3 SFIV: ARCADE EDITION (PS3)
4 GRAN TURISMO 5 (PS3)
5 TOURIST TROPHY (PS2)
6 ONIMUSHA: DOD (PS2)
7 GOW COLLECTION VOL. 1 (PS3)
8 GRADIUS V (PS2)
9 GRADIUS COLLECTION (PSP)
10 DANTE'S INFERNO (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PS Vita, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación **9,3**
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP** (BLACKBEAN)
2. **LITTLE BIG PLANET** (SONY C.E.)
3. **FIFA 13** (EA SPORTS)
4. **UNCHARTED: EADO** (SONY C.E.)
5. **LEGO BATMAN 2 DC SUPER H.** (WARNER BROS.)
6. **GRAVITY RUSH** (SONY C.E.)
7. **EVERYBODY'S GOLF** (SONY C.E.)
8. **LITTLE DEVIANTS** (SONY C.E.)
9. **MODNATION RACERS: R.T.** (SONY C.E.)
10. **SPY HUNTER** (WARNER BROS)

LOS MEJORES DE...



AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA



MORTAL KOMBAT
WARNER BROS
49,95€ +18

DEPORTES



FIFA 13
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
40,95€ +7

ON-LINE



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E.
49,95€ +16

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12

¡¡LO MÁS ESPERADO!!

1. ASSASSIN'S CREED III
2. FF XIV: A REALM REBORN
3. NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
4. THE LAST OF US
5. BEYOND TWO SOULS





1 =
LITTLE BIG PLANET
evaluación **9,0**
Sackboy da el salto de PS3 a PS Vita en este divertidísmo plataformas.
Sony C.E. 40,95€. +7 años jugado ☐



2 ↓
GRAVITY RUSH
evaluación **9,2**
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐





3 ↓
METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación **9,2**
Dos clásicos de la historia del videojuego al alcance de tu PS Vita y en HD. ¡Snake!
Konami 29,99€. +18 años



4 N
FIFA 13
evaluación **7,0**
Decide el futuro de la Liga en la hermosa pantalla OLED de tu PS Vita.
Sony C.E. 49,95€. +3 años jugado ☐



5 ↓
RESISTANCE BURNING SKIES
evaluación **9,0**
Un bombero contra un ejército de quimeras. Afila tu hacha, que la necesitarás...
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐



6 ↓
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación **9,3**
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



7 ↓
WIPEOUT 2048
evaluación **9,0**
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐



8 ↓
RAYMAN ORIGINS
evaluación **9,0**
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐

9 =
VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación **9,1**
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐





10 =
DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION
evaluación **8,2**
Nada mejor para abrir hambre de rol en Vita que este complejo y larguísimo juego.
Namco Bandai 36,95€.+12 años jugado ☐



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.



RESIDENT EVIL 6	NBA 2K13	ONE PIECE PIRATE WARRIORS	DISHONORED	MUD: MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2012







DOVER

CONFESIONES DE 4 ROCKEROS SOBRE ROCKSMITH



Moda
Tendencia militar a lo Medal Of Honor

Universos Alternativos
La batalla Asesinos contra Templarios también se lidia en el papel

Tecno
Saca partido a tu smartphone con nuestras propuestas



Cristina, Amparo, Jesús y Samuel jugaron a Rocksmith tocando algunos de sus temas favoritos que se incluyen, como Breed de Nirvana o Under Cover Of Darkness de The Strokes.

«Rocksmith es uno de los juegos musicales más realistas hasta la fecha porque tocas con una guitarra de verdad»

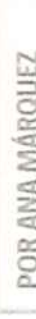
¿A qué juega Dover?

A los cuatro les apasionan los videojuegos, pero solo Jesús ha conseguido acabarse uno: Splinter Cell. Y aseguran que cuando comiencen la gira llevarán Rocksmith en el bus porque es un buen método para calentar motores: «El repertorio y la calidad de sonido consiguen meterte en la canción».

DOVER

Invitamos a uno de los más exitosos grupos de rock nacional a jugar con Rocksmith para saber de primera mano si será el juego musical definitivo.

Llevábamos ya un tiempo sin juegos musicales y ya teníamos mono, así que sobra decir que la llegada de *Rocksmith* la esperábamos con muchísimas ganas. Esta vez más que un karaoke o un simulador de banda, lo que **Ubisoft** ha querido hacer es que aprendas a tocar esa guitarra eléctrica que hace años te regalaron y que abandonaste por la pereza de aprender a rascar sus cuerdas. Queríamos saber si dichas premisas realmente se cumplen e invitamos a uno de los mejores grupos de rock nacional a jugar a *Rocksmith*, y esto fue lo primero que dijeron: *«La diferencia que hay entre Rock Band o Guitar Hero es que Rocksmith es más realista porque estás tocando una canción con una guitarra de verdad»*. El más jugón del grupo, Jesús (batería) explica: *«Todos son divertidos, pero ya sea tocando la batería en Rock Band o la guitarra en Guitar Hero, lo que realmente aprendes a tocar no es un instrumento musical, sino un joystick»*. Y es que con *Rocksmith*, simplemente conectando tu guitarra a **PlayStation 3** (mediante un cable que se incluye con el juego), lo pasarás en grande aprendiendo a tocarla a través de una amplia variedad de minijuegos que te permiten desarrollar técnicas específicas, ya sea practicando escalas o bien mejorando tu destreza con el punteo de las cuerdas. *«Es estupendo que por primera vez un juego musical sea como una especie de tutorial que te indique cómo se hacen los acordes y te enseñe a afinar la guitarra»*, cuenta Cristina (cantante de Dover). Desde *I miss you* de Incubus a *High and dry* de Radiohead, *Breed* de Nirvana, pasando por *Rebel Rebel* de David Bowie. En total 49 temas que sacarán nuestra vis rockera. *«El repertorio de canciones es variado, tiene algunas cosas clásicas que siempre vienen bien pero en general es bastante moderno. Además, los singles están muy bien escogidos porque no son dificilísimas de guitarristas complicados o muy técnicos»*, apunta Amparo (guitarra y voz de la banda) y Cristina añade: *«Si hubieran incluido temas nuestros al Rocksmith los perfectos serían: Serenade, Let me out, Devil came to me, pero en su versión original»*. Canciones que a día de hoy siguen tocando encima del escenario, pero con un tempo y ritmo más dance del que fueron compuestas en su día. En su álbum 2 puedes encontrar ambas versiones y para finales de noviembre lanzarán un nuevo trabajo con *What goes around comes around* como primer single.











BLANCANIEVES Y LA LEYENDA DEL CAZADOR

Kristen Stewart recluta a Chris Hemsworth y siete enanos para hacer morder el polvo a la malvada Charlize Theron.



En las antípodas del canon introducido por **Disney** en su primer largo de animación (hace ya 75 años), esta modernizada Blancanieves tiene el rostro de Kristen Stewart (que no ha variado demasiado de registro respecto a *Crepúsculo*, al menos en lo referente a sus perpetuos mohines de hastío vital), mientras que el rol de la malvada madrastra recae en Charlize Theron. Por supuesto, también aparecen los siete enanitos, bastante reconocibles a pesar del maquillaje: Bob Hoskins, Ian McShane, Ray Winstone, Toby Jones, Nick Frost...

Además de incorporar mayores dosis de acción y realista mugre respecto al cuento infantil, el guion dota de mayor protagonismo al cazador (Hemsworth) y a la bruja, narrando a través de *flashbacks* los motivos que la empujaron a la hechicería. Nosotros no necesitamos ningún espejo para saber que es la más guapa del reino.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★★☆



Director: **Rupert Sanders** Reparto: **Kristen Stewart, Charlize Theron, Chris Hemsworth, Sam Claflin, Bob Hoskins.**
Distribuye: **Universal**
24,95 € (BD+ DVD+Copia Digital), 18 € (DVD)
36,99 € (BD+ DVD+Copia Digital+libro+poster+litografías)

INFILTRADOS EN CLASE

La mejor comedia del año. Sin discusión.



¿Recordáis *Jóvenes Policías*, aquella serie de TV protagonizada por Johnny Depp, que emitía A3 a principios de los 90? En ella se narraban las peripecias de un grupo de barbilampiños maderos que, camuflados de estudiantes, se dedicaban a trincar a los criminales que operaban en los institutos. ***Infiltrados en Clase*** adapta ese concepto, pero llevándolo al único terreno plausible: la comedia. Channing Tatum y Jonah Hill no solo dan el cante a la hora de hacerse pasar por adolescentes, sino que además son unos completos tarugos. Afortunadamente, los camellos a los que persiguen no les van a la zaga. El guion se carcajea sin pudor de los clichés del género de acción (esos coches que explotan a la mínima, el momento «Palomas»...) y reserva un cameo sorprendente para el final, merecedor incluso de su propio apartado entre los extras. Y no os perdáis los créditos finales. Son gloria pura.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆



Directores: **Phil Lord, Chris Miller** Reparto: **Channing Tatum, Jonah Hill, Dave Franco, Ice Cube, Brie Larson, Rob Riggle, Ellie Kemper.** Distribuye: **Sony Pictures H.E.**
17,95 € (BD), 16 € (DVD)











LA CENICIENTA

La muchacha del zapato de cristal deslumbra aún más a 1080p de resolución



Pese a haber quedado ensombrecida por otras princesas más carismáticas, como *Blancanieves* o *La Bella Durmiente*, la *Cenicienta* de 1950 atesora secundarios inolvidables y escenas icónicas dentro del legado **Disney**. Ahí está por ejemplo, el hada madrina y su inolvidable numerito musical, que inspiró nada menos que a Akira Toriyama a la hora de bautizar a la caterva de demonios de los últimos capítulos de *Dragon Ball* (Dabra, Babidi, Boo...). La edición Diamante no solo ofrece una impresionante remasterización de imagen, también incluye entre los extras (que incluyen escenas eliminadas) un nuevo corto de *Enredados*.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Clyde Geronimi**
Distribuye: **Walt Disney Studios H.E.**
22,95 € (BD)
18 € (DVD)





BOND 50 ANIVERSARIO

La colección definitiva para fans de 007



El agente secreto cumple sus bodas de oro cinematográficas, y para festejarlo, **Fox** lanza toda su filmografía en BD (salvo las dos películas producidas al margen de Eon: *Casino Royale* de 1968 y *Nunca Digas Nunca Jamás*). Un lujoso pack de 22 películas, con más de 130 horas de extras (incluye un BD extra dedicado a material inédito) que además supone el debut en HD de nueve films (entre ellos la colosal e incomprendida *Al Servicio Secreto de su Majestad*). Tanto el pack en BD como el de DVD incluye un espacio vacío para guardar el futuro disco de *Skyfall*.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director: **Varios**
Reparto: **Sean Connery, George Lazemby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan, Daniel Craig**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
184,95 € (BD)
102,99 € (DVD)



CINCO EDICIONES PARA EL NUEVO SPIDEY

El próximo 20-N, The Amazing Spider-Man llegará al BD en cinco ediciones distintas, de la mano de Sony Pictures: 2 BD+cómic, 2 BD+máscara, BD 3D+BD, edición sencilla de 2 BD y una edición exclusiva de FNAC de BD 3D con figura.

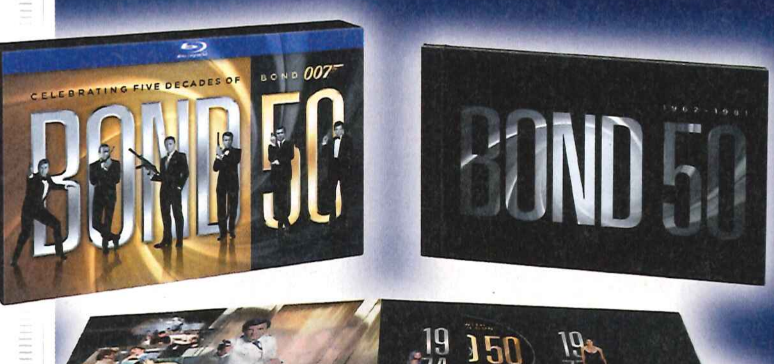


EL BATMAN DE NOLAN, POR PARTIDA TRIPLE

Por su parte, Warner HV lanzará el 29-N El Caballero Oscuro: La Leyenda Renace en tres ediciones. Una sencilla con 2 BD (20,50€), la trilogía El Caballero Oscuro (5 BD, 37,95€) y una edición limitada con máscara (76,95€).

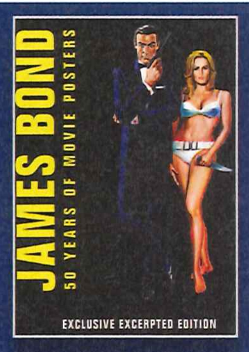
LICENCIA PARA CONCURSAR





PRIMER PREMIO. LA FOTO MÁS SIMPÁTICA GANARÁ UN PACK CON LOS 22 FILMS DE BOND EN BLU-RAY MÁS UN LIBRO EXCLUSIVO CON PÓSTERS DEL AGENTE 007.

Para conmemorar el 50 aniversario de James Bond, PlayStation Revista Oficial y 20th Century Fox H.E. sortean un lujoso *pack* con todas las películas de Bond en BD y cuatro libros exclusivos con los pósters de los films de 007. Para concursar, solo tienes que sacarte una foto imitando a un villano emblemático de James Bond y subirla a nuestra página de Facebook. La foto más simpática ganará el *pack* BD+libro y tres finalistas se llevarán el libro a casa. Las mejores fotos saldrán publicadas en la revista en los próximos números.



TRES FINALISTAS SE LLEVARÁN A CASA EL EXCLUSIVO LIBRO CON LOS PÓSTERS DE BOND.



www.facebook.com/revistaplaystation

POR BRUNO SOL



SKYFALL

El agente 007 celebra su primer medio siglo en la gran pantalla con una nueva aventura y un nuevo villano: Javier Bardem.



Director
Sam Mendes
Reparto
Daniel Craig, Javier Bardem, Judi Dench
Género
Acción
País de origen
EE.UU. / R.Unido
Distribuidora
Sony Pictures
www.skyfall-movie.com

Los apuros financieros de la **MGM** estuvieron a punto de lograr lo que ningún agente de S.P.E.C.T.R.A. o la KGB han conseguido en 50 años: acabar con *James Bond*. Por suerte, y tras dejar en suspenso la producción durante casi un año, el largometraje Nº23 del agente 007 ya es una realidad. Y además, con el director que llevaba vinculado al proyecto desde hace cuatro años: Sam Mendes (*American Beauty*, *Camino a la Perdición*...). Daniel Craig y Judi Dench vuelven a repetir como Bond y M, enfrentados a un misterioso villano, Raoul Silva, capaz de destruir el mismísimo MI6 desde sus cimientos. Bajo la oxigenada pelambrera de Silva encontraremos nada menos que Javier Bardem, que por fin ha sucumbido a las superproducciones de Hollywood, tras darle calabazas en su día a Steven Spielberg en la oferta de trabajar en *Minority Report*.

Sony Pictures, distribuidora del film y coproductora junto a **MGM**, ha logrado evitar cualquier filtración sobre la trama de la película, mas allá de lo que se ha permitido vislumbrar en un par de tráilers. Lo que sí se ha confirmado es la reaparición de un rejuvenecido Q, ahora con el rostro de Ben Whisham (El Perfume) y el fichaje de Adele para la canción de los créditos iniciales de la película, que vuelven a ser obra de Daniel Kleinman. ¿Podrá superar su inolvidable trabajo en Casino Royale?

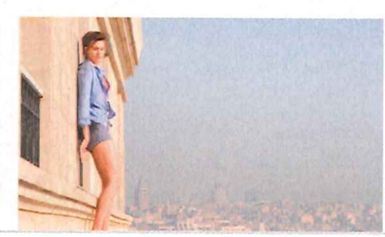
VENGANZA CONEXIÓN ESTAMBUL

Hay que ser muy estúpido para volver a atacar a la familia de Liam Neeson

Venganza fue una de las mayores sorpresas que nos dio el cine de acción en los últimos años, quizás porque nadie imaginaba a Liam Neeson despachando criminales con una ferocidad digna del Charles Bronson de principios de los 80. Luc Besson vuelve a estar tras el guion y la producción de esta secuela, dejando las tareas de dirección a otro de sus pupilos: Olivier Megaton (*Hitman*, *Transporter 3*, *Colombiana*). El clan albanés que secuestró a Kim, la hija de Bryan Mills (Neeson), en la primera entrega no parece haber aprendido la lección, y vuelve a las andadas, capturando a Mills y a su esposa (Famke Janssen). Con lo que no contaban es que Kim (Maggie Grace) ya no es la pardilla de la primera entrega, y demostrará ser una digna hija de su padre. No ganará un Oscar al mejor guion, pero esta peli promete acción berraca. Y eso nos encanta.



Director
Olivier Megaton
Género
Acción
País de origen
Francia
Distribuidora
20th Century Fox
www.venganzaconexionestambul.es



OTROS ESTRENOS

LOOPER

No hay peor enemigo que uno mismo



Asesinos que viajan en el tiempo y la magia del maquillaje, que transforma a Joseph Gordon-Lewitt en un joven Bruce Willis, en una de las piezas de acción Sci-Fi más sorprendentes de los últimos tiempos.

LOS AMOS DEL BARRIO

Nuestra última, y cutre, línea de defensa



Cuatro merluzos deciden montar un cuerpo vecinal de vigilancia para llevar algo de emoción a sus tristes vidas. La conseguirán, y de qué manera, cuando nos invadan los marcianos.

HOTEL TRANSILVANIA

Un resort familiar para los monstruos

Genndy Tartakovsky (Las Super Nenas) en la dirección y Robert Smigel (SNL) en el guión. De aquí sólo puede salir algo bueno.

TRÁILERS



SILENT HILL REVELATION 3D

silenthill3d.com

La primera película de Silent Hill ya era grandiosa, pero esta secuela, inspirada en el inolvidable SH3 de PSone, promete superarla. De momento, ahí están las enfermeras y el gran Cabeza Pirámide.

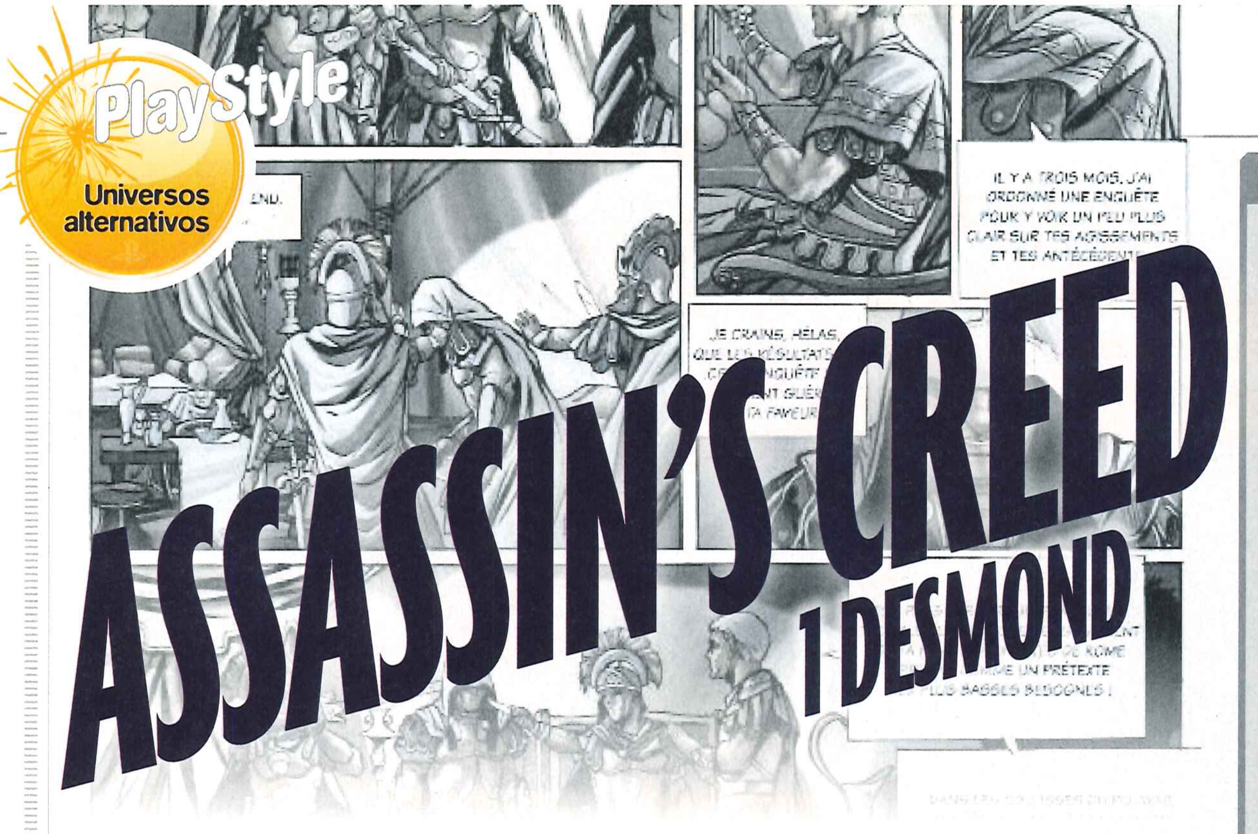


A GOOD DAY TO DIE HARD

diehardmovie.com

Aunque no llegará hasta 2013, el primer tráiler de la quinta entrega de Jungla de Cristal ha sido uno de los acontecimientos del mes. Que tiemblen los rusos.

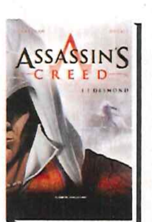
POR BRUNO SOL



ASSASSIN'S CREED 1 DESMOND

Completa tu aventura en ACIII con esta novela gráfica

La trilogía se cierra este 31 de octubre y con motivo del lanzamiento del juego de Ubisoft, Planeta deAgostini trae a España, traducido al castellano, esta novela gráfica, que hasta ahora solo estaba disponible en Francia y Canadá. Guionizado por el genial Corbeyran (autor de XII Mystery) y Dijillali Defali (Uchronies) como dibujante, el lector se adentrará en una apasionante aventura que juega con el tiempo y la ciencia. Una historia inédita que nos mostrará a un Desmond preso en un laboratorio donde científicos experimentan con él para escudriñar en su memoria genética, y así conocer sus ancestros, pertenecientes a la Orden de los Assassins.



Autor: **Djillali Defali y Eric Corbeyran**
Editorial: **Planeta deAgostini**
PVP: **12,95 €**

LIBROS

VIDEOJUEGOS
Bastien Vives

Autor **Bastien Vives**
Editorial **Diabolo**
P.V.P. **11,95 €**

Videojuegos

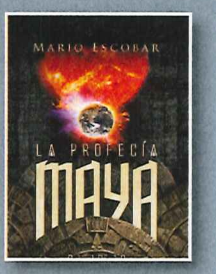
Vivencias de un friki

Si eres un lector fiel a Revista Oficial PlayStation es más que probable que buena parte de tu tiempo libre la pases con DualShock 3 en mano. Pues bien es de obligada lectura esta obra escrita por Bastien Vives (autor de El gusto del cloro) que retrata con gracia y afilado lápiz el mundo de los videojuegos, abordando asuntos que muchos de nosotros hemos vivido en más de una ocasión. ¿Cuánto tipo vas a dedicar a tu pareja cuando tu juego favorito por fin ha salido a la venta? ¿Cuántas veces has arrebatado el mando de tu hijo para echar unas partiditas? Estas y muchas otras cuestiones son tratadas con mucho humor.

La Profecía Maya

Un thriller con un gran misterio

«El fin del mundo ha llegado», según la cultura maya. Con esta premisa, el escritor Mario Escobar construye su nueva novela, empleando los recursos que llevaron su serie protagonizada por Fox y Lincoln al éxito: Conspiración Maine o El Mesías Ario, entre otros. Por lo que en La Profecía Maya nos volvemos a encontrar un comienzo impactante, capítulos cortos en los que siempre suceden algo y un protagonista muy interesante, Allan, un profesor de la Universidad de Oxford, especialista en antropología que se verá involucrado en el robo del Códice Maya que se encuentra en Madrid.



Autor **Mario Escobar**
Editorial **La Factoría de Ideas**
P.V.P. **20,95 €**



BORDERLANDS 2
VARIOS
★★★★☆

Una impactante segunda parte como la del juego de **Gearbox** no podía ir acompañada de una insulsa banda sonora. Por eso, sus desarrolladores buscaron los mejores compositores, y en sus títulos de créditos podemos ver a Jesper Kyd (saga *Assassin's Creed*) Cris Velasco (saga *God Of War*) y Sascha Dikicyan (*Mass Effect 3*). Tres ases de la música que para esta ocasión se bañan en los sonidos más electrizantes, y a la vez sinfónicos -dentro de lo que cabe- para dar forma un total de 23 tracks. (13,76 $) iTunes Store



NI NO KUNI
JOE HISAISHI
★★★★☆

Si mágica es la estética, la historia y la jugabilidad de esta obra de arte creada por **Level 5**, junto con el estudio de animación **Ghibli**, igual de mágicas son sus melodías. Estas consiguen elevar dicho halo de fantasía a la enésima potencia con florituras orquestales, cuya composición corre a cargo de Joe Hisaishi. Y es que, para conseguir tal efecto, ha empleado muchos de sus recursos estrella que ya utilizara en otras obras con sello **Ghibli**, tales como *El Viaje de Chihiro*. (28 €) Play-Asia



A ESCALA

NEVERA R2-D2
Un robot muy fresco

Si las «exigencias del guion» entre semana te obligan a ir de tupper, no renuncies al estilo. En esta neverita podrás guardar un almuerzo completo para que se mantenga fresco hasta la hora de la comida, y amenizarla con luces y sonido.

Distribuidor: **ThinkGeek**
Precio: **19,99 €**



NARUTO BLIND BOX FIGURES
Mini Ninjas

A la moda de los «gashapones» con forma de bolitas de plástico, estos muñecos de PVC en «blind boxes» o cajas sorpresa, y cada vez que compres uno optarás a que te toque Itachi, Sasuke, Shikamaru, o el propio Naruto.

Distribuidor: **Toyname**
Tamaño: **7,6 cm.**
Precio: **9,99 $**



BORDERLANDS 2 ACTION FIGURE
Psycho Bandit

Podrás hacer tanto el cafre con él como en el juego al que pertenece este icónico Bandido, pues si algo bueno tienen las «action figures» además de su precio, es que son auténticos juguetes. Esta, además, viene provista de su herramienta.

Distribuidor: **NECA**
Tamaño: **18 cm.**
Precio: **20 $**



POR DRAGÓCULA Y ANNA

Moda

MEDAL OF HONOR

Prepárate para combatir el frío e inspírate en el espectacular shooter de Electronic Arts, esta temporada lo que se llevan son prendas military.



Chaqueta cargo en verde militar con bandera USA. Schott-NYC

Gafas con semimontura negra y cristales grises. Oakley.

Pantalón cargo en color negro con tachas en cintura. Inside 29,99 €

Pulsera doble vuelta de cuero marrón y detalle en acero de Fossil. **42 €**

Botín de piel tratada con detalles en tela, Converse. 120 €

POR ANA MÁRQUEZ

Digital Camera

La revista para el fotógrafo de hoy



Todos los meses, **GRATIS**, un CD-ROM con programas completos y tutoriales en vídeo

Búscala en tu quiosco habitual

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última en tecnología

DOS EN UNO

VAIO TAP 20

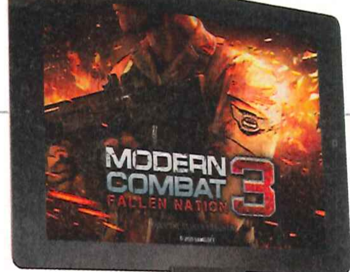
Abrumados por tanta tecnología, pensábamos que ya no podían sorprendernos con más inventos. Pues sí, Sony lo ha hecho con este equipo, un híbrido entre tablet y ordenador de sobremesa. Posee una pantalla táctil de 20" con una resolución de 1600 x 900 píxeles, con soporte plegable para colocarlo en una mesa, o bien para ser transportado con comodidad (aunque pesa bastante ¡5 Kg!). Tiene Wi-Fi, Bluetooth, puerto Ethernet, webcams con sensor, cuatro puertos USB y ranura para tarjetas de memoria. **1.000 €** www.sony.es



EL PODER DEL SONIDO

PHILIPS DS6100

Saca el máximo partido musical a tu iPhone o iPod con esta potente barra de sonido. Ofrece absoluta nitidez y equilibrado auditivo gracias a que va equipado con altavoces de neodimio. Posee una potencia de 20 Vatios. También es compatible con iMac y PC y lleva una entrada auxiliar para conectar prácticamente cualquier dispositivo electrónico. **153,99 €** www.philips.es





LO MÁS FRIKI DEL MES
DUO GAMER

Este mando wireless, desarrollado por Gameloft, te permitirá jugar con iPhone como si se tratara de una consola de sobremesa, ya que cuenta con dos sticks analógicos y un soporte para dejar de pie el smartphone o la tablet. Funciona vía Bluetooth.
80 $ www.duo-games.com

PANTALLA XXL
GALAXY NOTE II

El que más ha conseguido estirar la pantalla de un smartphone, sin duda, ha sido Samsung con su nuevo modelo Galaxy Note, que ahora alcanza las 5,5". Se ha mejorado la sensibilidad táctil, así como el diseño del puntero que ha sido rediseñado para hacerlo más cómo de coger (más largo y grueso). Tiene una cámara de 8 megapíxeles y pesa 180 gr.
659 € www.samsung.es

MÁS LIGERO Y RÁPIDO
IPHONE 5

La primera diferencia con respecto al modelo anterior, 4S, es que es más grande con una pantalla de 4 pulgadas, lo que se traduce en una fila más de aplicaciones al dock. Además, es más fino y ligero (7,6 mm y 112 gr.) gracias al uso de nuevos materiales como el aluminio, que reviste la parte trasera. Cuenta con una cámara de 8 megapíxeles, 1 GB de memoria RAM y un procesador que dobla la velocidad y trabajo con gráficos. **669 €** www.apple.es



RETROGAME
ICADE MOBILE

Convierte tu iPhone o iPod Touch en una portátil retro con este accesorio, pues te permitirá jugar a los mismos juegos que el iCade original (Pac-Man, Atari Greatest Hits...) y de la misma manera, ya que podrás colocarlo en posición horizontal o vertical. Además, va equipado con seis botones y una cruceta de control. **69,95 €** www.thinkgeek.com

LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3



1. DualShock 3 inalámbrico de Gioteck, con uno de los sticks analógicos colocado en la parte superior izquierda. 21,95 € ★★★★

2. Auriculares Sony Pulse Wireless compatibles con PS3 y PS Vita, lleva micrófonos con cancelación de ruidos. 169,99 € ★★★★★

3. Auriculares Kunai de Tritton compatibles con PS Vita y PS3. lleva micro extraíble y altavoces de precisión de 40 mm. 59,95 € ★★★★

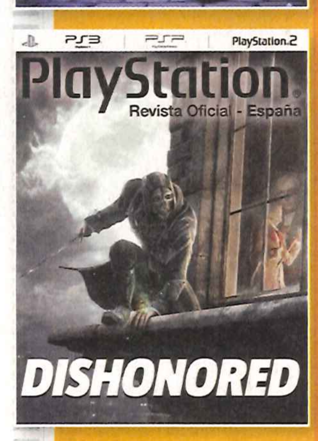


Japón bajo el terror de un señor canoso

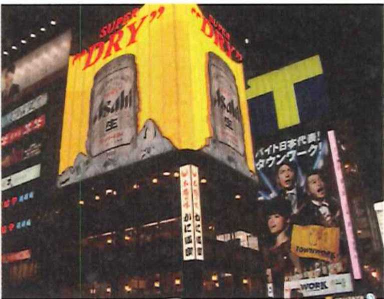
Enviamos a Nemesis a cubrir una exclusiva que os dejará turulatos, y de momento, nos trajo este puñado de terroríficas instantáneas...







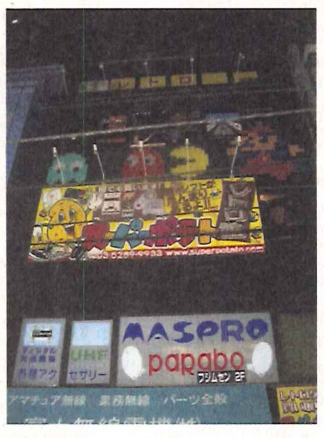
No hemos podido evitar la tentación de comprobar cómo habría quedado nuestra portada al servicio de un clásico como Double Dragon o esa maravilla llamada Dishonored.







Fotos de neones cerveceros y compras compulsivas en Akihabara. Para que no digan que somos unos gañanes, ahí va una instantánea del castillo de Osaka. Con un señor delante.

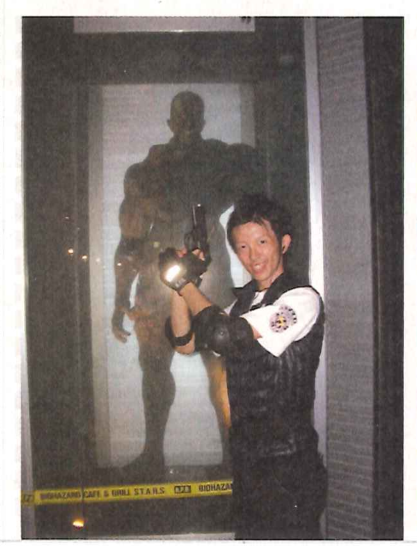




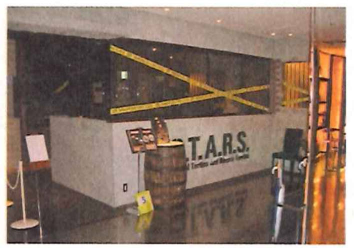
Aunque el yen está intratable, es imposible pasar por Tokio sin visitar Akihabara. Super Potato (izquierda) es una trampa para turistas, con precios demenciales, pero es el paraíso del Retro. Un lugar en el que encontrar incunables y dejar la tarjeta de crédito sudando sangre. Kotobukiya es parada obligatoria para fans de los muñecos con sitio libre en la maleta. Las tiendas de Osaka (abajo izquierda) son más asequibles (¡una FC con caja por 10€!). Abajo, desodorante con muñequito Gundam de regalo.











Nos costó encontrarlo, pero visitamos el restaurante de Resident Evil en Shibuya. Es pequeño y cutroncillo, pero es el único lugar en el que un agente de S.T.A.R.S. puede servirte un chuletón.





(A) El mapa de España, a base de tapas. (B) la Coin-Op del momento: Cho Chaburai Gaeshi 2. Una locura de Taito en la que tienes que volcar una mesa. (C/D) El aspecto no lo es todo a la hora de llenar la barriga.







games™

PS3 | Wii U | Xbox 360 | Wii | PC | iPad | PS Vita | 3DS | PSP | iPhone | DS | Arcade | Retro



¡180 PÁGINAS DE INFORMACIÓN EXCLUSIVA TODOS LOS MESES!



PRODUCCIÓN EJECUTIVA JAY Z

ENTRA
EN LA NUEVA DINASTÍA



ESTE AÑO CON LOS COMENTARIOS EN ESPAÑOL DE SIXTO MIGUEL SERRANO, ANTONI DAIMIEL Y JORGE QUIROGA *

05-10-2012







PlayStation Network

© 2005-2012 Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identifi caciones de la NBA y de jugadores de la NBA que se usan en este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos equipos de la NBA, y no podrán usarse total o parcialmente sin un permiso previo y escrito de NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Todas las marcas comerciales y derechos de autor, aquí contenidos, son propiedad de sus respectivos titulares. * Contenido adicional solo disponible para las consolas Xbox 360® y PlayStation®3. Se necesita el juego NBA 2K13 para poder jugarlo. El contenido adicional por la reserva del juego se distribuirá una vez se recoja el juego. Requiere conexión online para poder descargar los comentarios en Español. El código incluido en la tarjeta permite la descarga gratuita pero es de un sólo uso.

